Franck Haro

Écrire un scénario

pour le cinéma

EYROLLES

Écrire un scénario pour le cinéma

Groupe Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris cedex 05

www.editions-eyrolles.com

Dans la collection LES ATELIERS D'ÉCRITURE, chez le même éditeur :
JUSSEAUX Patrick, *Écrire un discours*
MAYER Bob, *Écrire un roman et se faire publier*
RESSI Michèle, *Écrire pour le théâtre*
STACHAK Faly, *Écrire, un plaisir à la portée de tous*

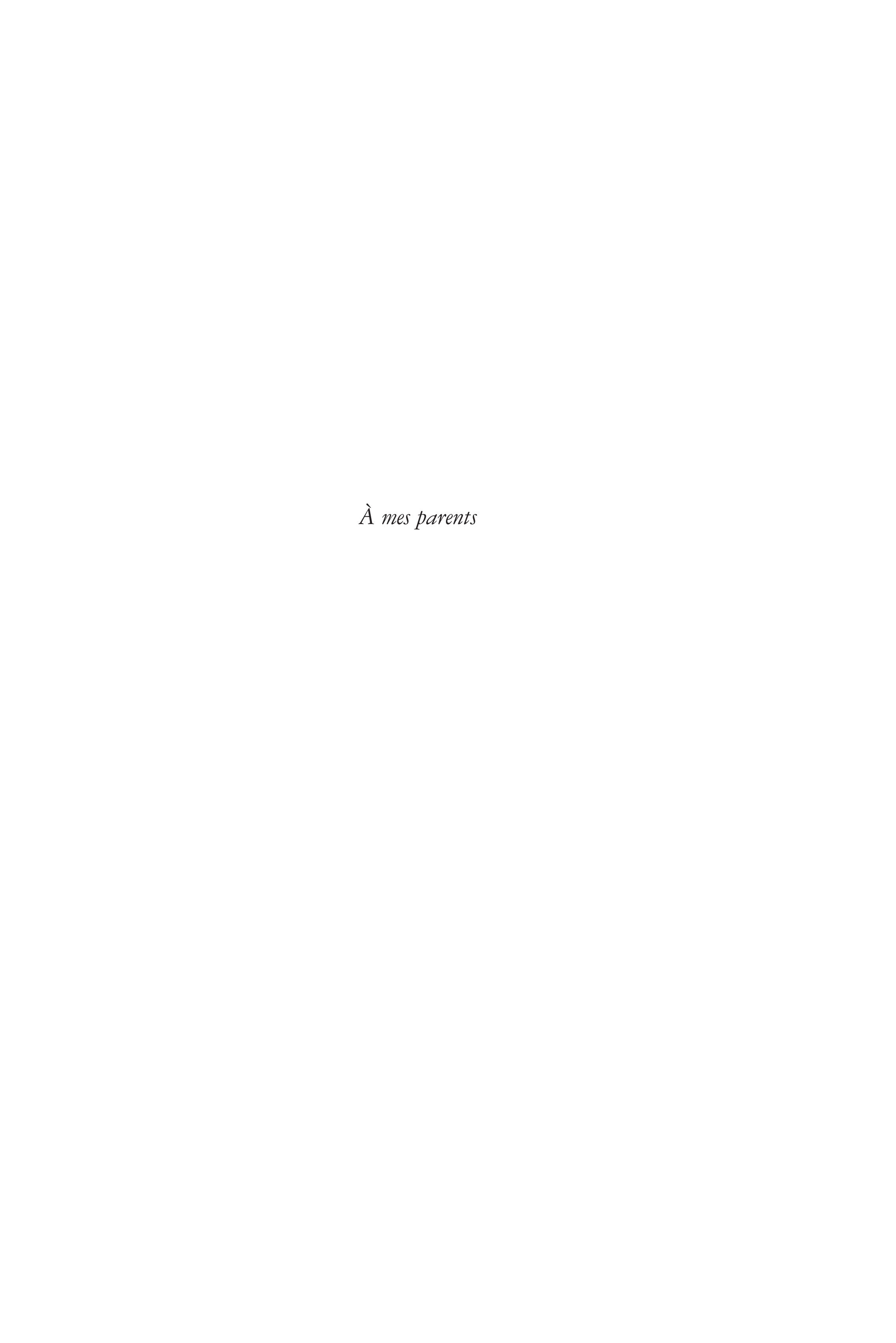


ISBN : 978-2-212-54289-9

Franck Haro

Écrire un scénario pour le cinéma

EYROLLES



À mes parents

« […] le cinéma, ça commence toujours avec des mots, ce sont les mots qui décident si les images auront le droit de naître.

Les mots, c'est le cap qu'un film doit passer pour que les images puissent exister. C'est là que beaucoup de films échouent. »

Wim Wenders

Sommaire

Annexes

Quelques mots pour commencer…

En tant que formateur en écriture de scénario, je rencontre depuis plusieurs années des aspirants scénaristes qui cherchent des méthodes efficaces pour écrire de bonnes histoires. Bien souvent, ils butent sur des ouvrages trop théoriques qui ne semblent pas combler leurs attentes. C'est pourquoi l'envie m'est venue d'écrire ce livre, façonné, entre autres, par les interrogations des personnes qui veulent écrire leur premier scénario. Par quoi commencer ? Quels sont les pièges à éviter ? Un bon scénario, comment ça marche ?

Cet ouvrage a donc été conçu dans le but de vous accompagner dans l'écriture d'un scénario de fiction, à travers des conseils pragmatiques, des éléments d'analyse, mais aussi par le biais d'exemples nombreux et variés. J'ai souhaité éviter l'écueil de la liste des « classiques qu'il faut absolument avoir vu dans sa vie », car je me suis rendu compte que les apprentis scénaristes puisaient leurs inspirations dans des univers très divers, qui vont des chroniques intimistes d'Ingmar Bergman à la jubilation narrative de Quentin Tarantino en passant par la verve comique de Francis Veber ou de Ben Stiller. Un de mes objectifs était donc de faire de cet ouvrage un voyage à travers les différents genres du cinéma – un voyage qui permette à chaque cinéphile de trouver des points de repère dans sa propre cinémathèque, car il n'y a pas de film ou de genre qui échappe, selon moi, aux règles d'écriture scénaristiques basiques. De la sorte, ce livre s'adresse aussi aux personnes qui souhaitent simplement, en dehors de toute velléité d'écriture, apprendre à analyser le fonction-

nement d'un scénario, à en décortiquer les rouages et les grands principes.

En effet, l'écriture de scénario repose sur des conventions très précises auxquelles un jeune scénariste doit impérativement se soumettre sous peine d'être écarté d'office par manque de connaissance des codes. Du pitch à la continuité dialoguée, vous serez amené à développer petit à petit votre histoire, à en dévoiler les complexités au fur et à mesure, et ce dans un seul but : toucher d'une manière ou d'une autre votre lecteur, piquer son intérêt. Nous commencerons donc par expliquer et analyser chacune des étapes nécessaires à l'élaboration d'un scénario qui tienne la route.

Puis nous mettrons en lumière les grands principes qui vous permettront de construire votre histoire : choix du protagoniste et de l'antagoniste, détermination des personnages secondaires, définition des objectifs, mise en place des obstacles, c'est tout le cheminement permettant la construction d'une intrigue qui nous intéressera.

Cependant, une très bonne intrigue qui n'est pas soutenue par des personnages passionnants risque de laisser le spectateur froid. Votre histoire devra donc être portée par des personnages forts, qui viendront interpeller le spectateur comme le lecteur par leur vérité et leur cohérence. Nous étudierons ainsi dans un chapitre spécifique les différents artifices et méthodes qui vous permettront de donner vie à des personnages dimensionnés, à travers la mise en place de leurs univers familial, social, culturel, et par le biais de fiches personnages.

Enfin, porter à l'écran une histoire haletante portée par des personnages aussi vivants soient-ils nécessite une technique très particulière propre à l'univers cinématographique : c'est le moment d'apprendre à structurer véritablement votre film. Structurer une intrigue implique de suivre des règles bien précises que nous étudierons attentivement. Nous tenterons de comprendre comment les scénaristes parviennent à maintenir le spectateur en haleine pendant près de deux heures, notamment à travers la structuration en trois actes de votre scénario : l'exposition, le développement et le dénouement.

En annexe, vous trouverez un panel d'outils supplémentaires pour vous accompagner dans l'écriture et vous aider à utiliser au mieux le présent ouvrage : une liste de questions à se poser et de petits conseils à suivre selon l'étape d'écriture à laquelle vous êtes rendu ainsi qu'un glossaire et plusieurs index vous permettant une meilleure circulation dans les différents chapitres.

Il n'existe bien sûr pas de recette miracle pour écrire un bon scénario, mais, à travers cet ouvrage, j'espère que vous trouverez des méthodes, des pistes de travail et des conseils qui vous permettront, si le cœur vous en dit, de vous lancer dans l'écriture.

Première partie

Mettre en forme son scénario

La mise en forme de votre scénario est un élément déterminant pour un producteur. Dans un premier temps, c'est sur l'aspect de votre dossier que se prendra la décision de le lire ou pas.

La couverture du dossier devra mentionner bien au centre, en gras et en noir, le titre du film. Il est souhaitable d'indiquer la mention « titre provisoire » : c'est une convention qui laisse une marge au producteur, au cas où ce dernier n'aimerait pas du tout votre titre. Si le scénario est protégé par la SACD, vous devez indiquer le numéro de protection qui vous a été donné.

En bas à gauche de la couverture, l'auteur doit indiquer ses principales coordonnées, nom et prénom, adresse, numéro de téléphone et adresse mail.

Viennent ensuite, dans l'ordre : le pitch (même s'il n'est pas toujours demandé par écrit), le synopsis, le traitement, la note d'intention, la continuité dialoguée, puis le curriculum vitae de l'auteur (CV que nous n'évoquerons pas ici).

Un producteur ne lira jamais d'emblée la continuité dialoguée d'un auteur inconnu, il lira d'abord le pitch, puis le synopsis, et seulement s'il est convaincu, la continuité dialoguée complète.

Les pages devront impérativement être numérotées afin de faciliter la discussion entre les différents lecteurs autour de votre travail.

Trouver le pitch de son film

Le pitch, ou « one-line-pitch », est une phrase simple et courte qui résume l'idée maîtresse de votre film. Il doit pouvoir répondre brièvement à la question : « *Ça raconte quoi ?* ».

Le pitch n'apparaît que rarement à l'écrit, car il n'est qu'une base à développer pour obtenir un synopsis. Il est censé être suffisamment original pour vous donner envie à vous, auteur, de vous lancer dans l'écriture du film, mais le pitch est historiquement un moyen de présenter une idée à un producteur afin qu'il vous paye pour la développer.

D'ailleurs, aux États-Unis, « pitcher » est devenu un métier à part entière : des auteurs inventent des idées qui seront développées en scénario par d'autres.

Le pitch doit faire apparaître de façon claire le personnage principal, le bouleversement initial qui lancera la dynamique narrative, et si possible le « genre » du film (s'agira-t-il d'un western, d'un polar, d'une comédie…). Voici les pitchs de quelques fameux films :

- deux musiciens sont obligés de se déguiser en femmes pour échapper à des tueurs (*Certains l'aiment chaud* de Billy Wilder) ;
- un chien se réveille un matin sous la forme d'un homme (*Didier* d'Alain Chabat) ;
- deux inspecteurs très différents enquêtent sur des meurtres qui reprennent les sept péchés capitaux (*Seven* de David Fincher) ;
- l'ascension fulgurante puis la chute d'un gangster cubain dans le Miami des années 1980 (*Scarface* de Brian De Palma) ;

- un homme sain d'esprit et rebelle à l'autorité se fait interner volontairement dans un hôpital psychiatrique pour échapper à la prison (*Vol au-dessus d'un nid de coucou* de Milos Forman) ;
- un étudiant américain de bonne famille décide de tout abandonner pour vivre en autarcie dans la nature (*Into the Wild* de Sean Penn) ;
- un vagabond tombe amoureux d'une fleuriste aveugle qui le prend pour un homme riche (*Les Lumières de la ville* de Charlie Chaplin) ;
- un avocat, père de famille, est persécuté par une femme avec laquelle il a eu une aventure (*Liaison fatale* d'Adrian Lyne) ;
- en Amérique centrale, quatre aventuriers acceptent de transporter de la nitroglycérine dans des camions pour gagner un peu d'argent (*Le Salaire de la peur* d'Henri-Georges Clouzot) ;
- un tueur à gages maniaque prend sous son aile un jeune apprenti qu'il essaye de former à son métier (*Cible émouvante* de Pierre Salvadori) ;
- un écrivain célèbre se fait séquestrer par une de ses admiratrices complètement folle qui lui demande de lui réécrire un livre (*Misery* de Rob Reiner) ;
- un jeune faon doit apprendre à se débrouiller dans la vie après la mort de sa mère (*Bambi* de Walt Disney) ;
- un journaliste enquête sur les derniers mots qu'a prononcés un magnat de la presse (*Citizen Kane* d'Orson Welles).

Dès le pitch doit apparaître clairement le conflit qui sous-tendra toute l'histoire du film, le terme « conflit » étant ici à prendre au sens large. À la lecture du pitch du film de Milos Forman (*Vol au-dessus d'un nid de coucou*), il semble évident que la confrontation entre cet homme rebelle et l'institution psychiatrique sera un très bon moteur narratif, et source de nombreux conflits. De même, le fait que deux hommes soient obligés de se déguiser en femmes pour échapper à des tueurs laisse imaginer au lecteur l'humour et les situations rocambolesques qui en découleront.

Dans tous ces exemples se lit clairement le moment de « basculement » du protagoniste : accepter une mission, une enquête, ou faire le choix de devenir un caïd de la drogue participe de la même dynamique, celle qui consiste à lancer l'intrigue.

Écrire le synopsis

Le synopsis est un résumé de votre histoire en quelques lignes. C'est donc la version développée du pitch, c'est-à-dire que le scénariste décrit dans le synopsis les grandes charnières dramatiques de son film. Apparaît donc dès cette étape la structure en trois actes, c'est-à-dire le début, le milieu et la fin du film (exposition/développement/dénouement).

C'est un document qui oscille entre quatre lignes et une page et demie maximum. Dans le cas de longs métrages à la structure très complexe, il peut être plus long, mais le cas est rare. Il faut garder en tête que c'est avant tout un texte synthétique qui doit donner envie au lecteur de lire votre continuité dialoguée. Faites donc court et efficace !

Les principaux personnages apparaissent et sont nommés, ainsi que les lieux et la temporalité de l'histoire. La temporalité peut apporter beaucoup d'informations implicites que le scénariste n'a pas besoin de développer. Si votre film raconte une histoire d'amour à Paris en juillet 1789, le lecteur saisit d'emblée que votre histoire d'amour se placera dans un contexte fort. De même, la rencontre entre un jeune homme catholique et une femme juive pendant l'été 1938 à Berlin prendra immédiatement une dimension supplémentaire, tragique, inhérente à l'époque où se déroule le récit.

Le choix de placer votre histoire à telle ou telle époque aura aussi des répercutions immédiates sur le budget du film, et parfois un producteur risquera d'abandonner la lecture, effrayé par les dépenses que ce choix lui laisse imaginer.

Deux types de synopsis peuvent se rencontrer : ceux où la fin est dévoilée, et ceux qui ne donnent que les prémisses de l'histoire, afin d'« appâter » le lecteur. Dans les deux cas, il est nécessaire pour le scénariste de connaître la fin de son histoire avant de se lancer dans l'écriture du film.



Trop souvent, le scénariste débutant se lance frénétiquement dans la rédaction de la continuité dialoguée d'une histoire dont il ne connaît que les bribes. Au fur et à mesure de l'écriture, il sent que son sujet lui échappe, que chaque scène écrite est une porte qui se ferme, et généralement, très vite, l'inspiration disparaît et le blocage est total. C'est le résultat fréquent d'un manque de préparation. La première règle est de connaître les deux extrémités de son récit, le début et la fin, afin de déterminer la « trajectoire » de son héros. La rédaction d'un synopsis permet alors de structurer l'histoire dans ces grandes lignes, donc d'en connaître le début, le milieu et la fin. Ce sera alors un outil très précieux pour se lancer dans le développement de l'histoire proprement dite.

Le choix de faire apparaître ou non la fin du film dans le synopsis est affaire de circonstance. Il est des films (comme *Sixième Sens* de M. Night Shyamalan, *Usual Suspects* de Bryan Singer, ou *Psychose* d'Alfred Hitchcock) qui sont basés sur un retournement de situation final, qui s'appelle un « twist ». Si vous souhaitez laisser le suspens à votre lecteur, ne dévoilez pas la fin dans votre synopsis ; incluez plutôt une phrase comme : « *Ce qui semblait impossible finira pourtant par arriver…* »

Le synopsis, en plus d'être un outil essentiel de structuration pour le scénariste, sera aussi souvent le document qui décidera de l'avenir financier du film face à un producteur. D'autre part, dans beaucoup de concours de scénario nationaux ou régionaux, le synopsis est le sésame. Le scénariste peut ensuite être rémunéré pour l'écriture de la continuité dialoguée.

Voici quelques exemples de synopsis de longs métrages, soit avec la fin, soit en version plus intrigante…

– *Annie Hall* de Woody Allen : Annie Hall a un charme éblouissant mais manque de confiance en elle… Tantôt heureuse, tantôt déprimée, elle

rêve de devenir chanteuse. Alvy Singer est un humoriste reconnu, qui cache ses sentiments et souffre d'hypocondrie. Entre eux deux, c'est le coup de foudre. Commence alors une histoire pimentée de rires et de doutes, de séparations et de retrouvailles.

– *Fargo* de Joel Coen : Jerry Lundegaard, minable vendeur de voitures dans une petite ville du Minnesota, est couvert de dettes. Il imagine un plan tordu pour s'enrichir : il engage deux crapules pour kidnapper sa femme et exiger une rançon de son beau-père. Son projet, pense-t-il, est sans faille. Mais dès leur arrivée, les deux voyous tuent de sang-froid trois habitants de Fargo. L'enquête est confiée à Marge Gunderson, officier de police enceinte jusqu'aux dents. Elle s'intéresse d'emblée à l'étrange Jerry Lundegaard.
– *Stand by me* de Rob Steiner : Été 1959. Quatre adolescents inséparables, Gordie, Chris, Teddy et Vern, décident de retrouver le corps d'un jeune garçon disparu depuis plusieurs jours dans la forêt de Castle Rock. Cette balade deviendra pour eux un chemin initiatique.
– *La Prisonnière du désert* de John Ford : Texas, 1868. Ethan Edwards revient au pays après avoir combattu dans les rangs sudistes. Une bande de Comanches attaque la ferme de son frère et en massacre les occupants, à l'exception de la petite Debbie que les Indiens enlèvent. Ethan, accompagné de Martin Pawley, se lance à leur poursuite. La traque se déroule cinq ans durant. Ethan devient obsédé par l'idée de tuer Debbie, devenue la jeune épouse du chef comanche Scar. La fiancée de Martin, Laurie, se lasse d'attendre et s'apprête à épouser un autre homme. Une dernière fois, les Texans retrouvent la trace des Comanches. Scar est tué par Martin, et Ethan prend Debbie dans ses bras, décidant finalement de la ramener au pays. Ethan repart seul, comme au début du récit.
– *Les Sept Samouraïs* d'Akira Kurosawa : Un village du Japon, à la fin du XVIe siècle, déchiré par la guerre civile. Les paysans, harcelés par des bandits qui pillent, violent et tuent, décident d'engager pour leur défense quelques samouraïs. Kambei, aidé par son disciple Katsushiro, recrute quatre soldats errants suivis d'un demi-fou, Kikuchiyo, qui saura établir un climat de confiance avec les villageois. Tous ensemble, ils préparent intensivement la défense du village. Au cours d'une reconnaissance, trois bandits sont tués. L'assaut final, d'une violence et d'une férocité extrêmes, voit la victoire des paysans sur les bandits. Trois samouraïs sont morts et les survivants reprennent leur vie errante alors que les paysans reprennent leurs tâches quotidiennes. Katsushiro, amoureux de la fille d'un des villageois, reste au village.

Dans les synopsis où la fin n'est pas explicitée, le scénariste s'arrête à ce qui sera dans sa continuité dialoguée la fin du premier acte du film (voir le chapitre « Structurer son film »). Il s'arrête donc au moment où le « protagoniste » bascule dans l'« aventure ».

Si le synopsis de *Stand by me* reste très ouvert, il permet tout de même au lecteur d'imaginer le genre du film qu'il va voir, et d'en connaître déjà les héros, ce groupe de quatre enfants.

Dans *Fargo*, nous comprenons que le vrai protagoniste du film ne sera pas Lundegaard, mais bien la femme policier qui décidera de mener son enquête jusqu'au bout.

Pour les synopsis plus longs, nous remarquons que la structure entière, c'est-à-dire la structure en trois actes, est dévoilée.

Reprenons deux de nos exemples précédents, afin de mettre en évidence les trois actes. Commençons par le synopsis de *La Prisonnière du désert* :

- premier acte : Ethan revient de la guerre, il revient dans la maison de son frère. Retrouvailles, il découvre la petite Debbie. Surviennent des Indiens qui massacrent tout le monde et enlèvent Debbie ;
- deuxième acte : Ethan, aidé par un jeune associé, décide de se venger et de partir à la recherche de sa nièce. Cette deuxième partie retracera les années d'errance des deux cowboys, les successions d'espoir et de doute, les batailles, et enfin la naissance de la nouvelle obsession d'Ethan : tuer sa nièce qui a épousé un Comanche. La bataille finale arrive, le chef indien est tué, Ethan décide de ne pas tuer sa nièce. Il la ramène à la maison ;
- troisième acte : Ethan, après un dernier au revoir à sa nièce, repart à cheval, plus seul et malheureux que jamais.

Observons maintenant le synopsis des *Sept Samouraïs* :

- premier acte : le décor est planté, c'est le Japon du XVIe siècle, médiéval. Un village dans lequel des bandits se livrent au pillage et au viol. Les villageois décident de « louer » les services d'un samouraï, afin qu'il constitue une équipe autour de lui. Il réunira six autres samouraïs, que nous découvrirons chacun dans sa « routine de vie ». L'équipe au complet arrive au village ;
- deuxième acte : l'équipe constituée peut maintenant former les villageois à l'art de la guerre. Mais les samouraïs doivent aussi faire des efforts pour s'intégrer dans ce monde de villageois auquel ils ne sont

pas habitués. Se succèdent donc des scènes d'entraînement et des scènes d'apprivoisement mutuel. Puis quelques combats avec les bandits ont lieu. Enfin, la grande bataille finale se déroule, où certains perdront la vie ;

– troisième acte : après le combat, les samouraïs survivants décident de repartir, car leur mission est désormais terminée. Mais l'un d'eux décide de rester car il a trouvé l'amour.

Le scénario des *Sept Samouraïs* fait penser à un western, et il nous ramène aussi à des structures de films plus proches de nous, comme *Mission : impossible* de Brian De Palma ou même et peut-être surtout *Ocean's Eleven* de Steven Soderbergh.

Si ces films, aussi variés soient-ils, fonctionnent, c'est parce qu'ils ont en commun des structures narratives très fortes et presque inconscientes car ancrées en nous depuis l'enfance, depuis les premiers contes qu'il nous a été donné d'entendre, et ce depuis des milliers d'années.



Dans un premier temps, on peut avoir l'impression qu'il ne sert plus à rien de tenter d'écrire un film aujourd'hui puisque tout a déjà été fait. Pourtant, si les structures se ressemblent, c'est évidemment le contenu qui va différencier un film d'un autre, les personnages que l'auteur fera naître, et les situations dans lesquelles il les plongera. Le premier conseil à donner à un scénariste débutant est ainsi de ne pas avoir peur de travailler à partir de structures connues, au contraire. Sur une base solide, il est possible d'innover, de créer de la nouveauté et d'étonner les spectateurs.

Rédiger le traitement

Le traitement est une forme très développée du synopsis. C'est un document assez long, pouvant atteindre une vingtaine de pages, voire plus dans le cas d'un long métrage. L'histoire y est développée dans son intégralité.

S'approchant un peu du format de la nouvelle, le traitement décrit scène par scène le film dans son intégralité, mais sans découpage séquentiel à cette étape. Il ne contient donc pas de dialogues, ou bien très peu, si ceux-ci permettent au lecteur d'avoir une idée plus précise de la façon dont s'expriment certains personnages (argot, accents particuliers). Tous les personnages apparaissent dans le traitement, les intrigues secondaires sont présentes, ainsi que tous les décors. Chaque rebondissement doit être clairement expliqué.

Le traitement est pour le scénariste un document essentiel en ce qu'il lui permet de dérouler entièrement son histoire pour la première fois, et laisse donc apparaître les qualités et défauts de la narration, les problèmes de structure, les passages trop longs, les scènes inutiles ou au contraire manquantes.



Bien souvent, les scénaristes débutants, une fois leur synopsis écrit, se jettent à corps perdu dans la continuité dialoguée, ce qui a pour conséquence de les voir bloqués très vite, car si écrire le début d'un scénario peut sembler facile, c'est au fur et à mesure que l'on avance dans le récit que cela se complique. Si l'on ne sait pas très précisément où l'on va, chaque phrase, chaque scène que l'on écrit, chaque dialogue réduit le champ des possibles, et mène très rapidement l'auteur trop pressé face à un mur narratif, le blocage définitif.

C'est cet écueil que permet d'éviter l'écriture du traitement. En développant l'histoire dans son intégralité, débarrassée pour l'instant de la barrière des dialogues et des descriptions, en ne s'intéressant qu'à la structure narrative, aux tenants et aboutissants de l'histoire, l'auteur reste concentré sur les charnières et nœuds dramatiques de son histoire. Il peut tester des choses, créer des scènes puis les effacer, ou les déplacer. Il est vrai qu'écrire le traitement a quelque chose de moins « glamour » que d'écrire directement la continuité dialoguée, mais si l'on accepte d'y consacrer du temps et de l'énergie, la récompense est une formidable ligne directrice.

L'idéal, pour la mise en pages du traitement, est de créer un paragraphe par grande scène du film, ce qui facilitera sa lecture.

Soigner la note d'intention

C'est un texte d'environ une page et demi, deux pages maximum. Il doit permettre au lecteur (commissions, concours, producteurs) de cerner, d'une part, les raisons qui vous ont poussé à écrire ce scénario, et, d'autre part, la façon dont vous souhaitez mettre en scène votre histoire (car bien souvent, comme c'est le cas dans la tradition française, le scénariste se veut aussi réalisateur du film). C'est un texte qui doit être subjectif, le « je » est donc de rigueur (prenez garde toutefois à ne pas tomber dans l'autobiographie).

Dans un premier temps, il est important d'expliquer comment vous est venue l'idée du film : c'est un article que vous avez lu, une nouvelle que vous avez adaptée, un événement qui est arrivé à l'un de vos proches, vous avez écrit cette histoire après une rupture… Dans un second temps, il convient d'exprimer la thématique personnelle qui s'en dégage pour vous : avez-vous écrit cette histoire car vous êtes touché par le sort des sans-papiers, ou parce que vous trouvez que l'enfance est un des plus beaux moments de l'existence…

Il est très important de ne pas faire de grandes phrases généralistes car ce que les lecteurs attendent de ce document, c'est une vraie sincérité et une véritable implication personnelle. Vous devez défendre l'intérêt de votre histoire, l'originalité de votre point de vue, et éventuellement évoquer l'impact que le film pourrait avoir sur le public.

Ensuite, vous devrez développer votre vision de la réalisation du film : sera-t-il tourné en couleur ou en noir et blanc ? en cinémascope ou bien en 1.85 ? Souhaitez-vous des décors naturels ou bien au contraire préférez-vous accentuer l'aspect théâtral de votre histoire en

la plaçant dans des décors en carton-pâte ? Vous pouvez également parler de vos intentions concernant la musique et l'aspect sonore de votre film en général, ainsi que de la façon dont vous comptez choisir vos comédiens : seront-ils tous professionnels ou bien préférerez-vous intégrer des comédiens amateurs à la manière de Maurice Pialat ?

Il est tout à fait permis, voire conseillé, de citer des références connues (que ce soit des réalisateurs, des peintres ou des compositeurs) qui permettront au lecteur de bien saisir vos intentions. Mais à l'inverse, attention de ne pas se laisser aller à un déballage encyclopédique qui tendrait à prouver que vous êtes un cinéphile averti, car ce n'est pas du tout sur cet aspect que l'appréciation se fera. La note d'intention n'est pas une démonstration de votre savoir, mais une façon de montrer que vous connaissez parfaitement votre histoire, et que vous savez la défendre devant une commission.

Concernant le style, vous avez toute liberté dans la façon de rédiger votre note d'intention, elle doit être là aussi le reflet de votre façon d'être, et contrairement à la continuité dialoguée, vous pouvez vous permettre ici des effets de style, de l'humour même, si votre scénario s'y prête.



La note d'intention est un exercice de style auquel répugne de se plier la plupart des scénaristes débutants. C'est néanmoins un passage absolument obligatoire, et l'on peut être surpris de constater que cet exercice peut être très riche d'exploitations ultérieures si vous jouez vraiment le jeu et vous obligez ainsi à définir clairement vos objectifs.

Se lancer dans la continuité dialoguée

Il s'agit ici de découper le film en séquences. Si le scénariste a bien respecté chacune des étapes précédentes, s'attaquer à la continuité dialoguée devrait se faire assez naturellement, car la majorité des problèmes structurels de l'histoire a désormais été réglée. Il reste donc la partie la plus intéressante à faire : donner à vos personnages la vie et surtout… la parole !

Du pitch au traitement, le dialogue n'a pas eu vraiment sa place dans votre travail pour l'instant. Les dialogues sont pourtant une des difficultés majeures que rencontrera le scénariste lors de l'écriture. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir au générique des films deux noms, un pour le scénario et un pour les dialogues. Dialoguiste est donc un métier à part entière. Tout le monde a en tête les dialogues de Michel Audiard, de Bertrand Blier, ou les répliques cultes des films du Splendid. Dans ces trois exemples, le dialogue est fait pour être remarqué, pour être souligné. C'est un choix ; pourtant, dans la majorité des cas, la première qualité d'un dialogue sera de se faire oublier. Dans les films de Maurice Pialat, de *À nos amours* à *Loulou*, les dialogues semblent tellement naturels, tellement improvisés, qu'ils semblent être le fait des comédiens : ils existent néanmoins en amont du tournage.

Séquencer

La première fonction de la continuité dialoguée est de présenter le film sous forme d'un découpage séquentiel : chaque séquence est alors présentée indépendamment des autres.

1/INT-CHAMBRE DE JEAN-JOUR

Le chapeau de séquence porte, dans l'ordre :

- un numéro de séquence ;
- la mention « intérieur » (INT) ou « extérieur » (EXT) ;
- le nom du lieu et le nom du propriétaire du lieu (exemple : BUREAU DE CLARA) ;
- la temporalité de la scène (MATIN, APRÈS-MIDI, SOIR, ou AUBE).

Dans certains cas, il est nécessaire de mentionner l'heure où se déroule la séquence si le scénario implique un « time lock » (voir p. 154).

Une séquence dans la continuité dialoguée représente une unité de temps, de lieu et d'action. Dès qu'il y a changement de lieu ou de temporalité, le numéro de séquence change. Par exemple, si le décor ne change pas, mais qu'il y a dans le scénario une ellipse temporelle, nous changerons de séquence.

3/INT-CHAMBRE JEAN-SOIR

JEAN entre dans la chambre, retire ses vêtements et s'allonge sur le lit. Il s'endort.

4/INT-CHAMBRE JEAN-MATIN

Les rayons du soleil caressent le visage de Jean, qui se détourne pour échapper à la lumière. Le téléphone sonne, réveillant Jean en sursaut.

Le numéro de séquence est essentiel car il sera un outil utile pour préparer le découpage technique puis le plan de travail qui permettront au tournage de s'organiser dans les meilleures conditions.

Une convention assez unanimement reconnue veut que, dans la continuité dialoguée, une page écrite corresponde à une minute de film réalisé. Ainsi, quand un producteur s'intéresse à un projet, une des premières choses qu'il regardera sera le nombre de pages.

Le nombre idéal de pages se situe alors autour de 90, puisqu'il s'agit, en minutes, de la durée standard d'un long métrage, celle qui donne de façon très pragmatique le plus grand nombre de possibilités de séances quotidiennes dans un cinéma.

Cette règle n'est pas à prendre strictement au pied de la lettre, car un auteur peut très bien écrire une phrase très simple comme : « *Et l'armée française attaqua les blindés allemands.* » Cette phrase, on peut s'en douter, ne donnera pas forcément une séquence de quelques secondes, mais s'étalera certainement sur plusieurs minutes de film. C'est pourquoi, dès qu'un film entre dans un processus de production, une scripte lira le scénario avec un chronomètre et fera le minutage du film, de façon très précise. Seulement alors, une fois ses conclusions rendues, un producteur pourra décider de recontacter le scénariste pour lui demander de couper telle séquence ou de raccourcir telle autre.

Décrire

Les descriptions représentent, avec les dialogues, le corps de la continuité dialoguée.

Le scénariste doit décrire les lieux, les personnages, les actions, et écrire les dialogues de chaque séquence. Le seul temps autorisé est le présent. Un scénario doit s'écrire avec des phrases simples, sans effet de style particulier. Attention de ne pas trop surcharger le lecteur d'informations.

Si votre histoire se déroule dans des décors futuristes ou très particuliers, il est recommandé de fournir en annexe du dossier des croquis qui permettront au lecteur de se rendre compte par lui-même de l'univers de l'auteur. C'est ce qu'ont fait des auteurs comme George Lucas au moment de présenter *Star Wars*, ou Luc Besson quand il présenta le projet du *Cinquième Élément*.

Toute notion de psychologie est à bannir. Par exemple, vous ne pouvez pas écrire : « *MICHEL est triste car il repense à la mort de sa femme.* » Dans le scénario, l'information doit absolument passer par des actes ou des dialogues. Dans notre exemple, pour montrer que Michel pense à sa femme décédée, plusieurs solutions s'offrent à nous. Nous pouvons écrire une scène en flash-back où Michel enterre sa femme, ou bien le montrer contemplant une urne funéraire à côté de laquelle est posée une photo de lui et de son épouse. Dans certains cas, l'information peut venir d'un personnage secondaire : quelqu'un regarderait Michel et dirait à un de ses collègues : « *Michel, depuis que sa femme est morte, c'est plus le même…* ». Il y a mille possibilités, mais l'information doit passer par un biais scénaristique.

Vous devez avoir en tête qu'écrire un scénario, c'est donner de l'information, en distiller. En tant que scénariste, vous avez tous les éléments de votre film en main : la question va être de savoir comment vous allez les « distribuer » au spectateur.



Il faut savoir doser : donner de l'information, ce n'est pas surcharger le lecteur. Il ne s'agit pas de décrire un décor dans ses moindres détails si l'utilité ne s'en fait pas sentir. Ainsi sera-t-il inutile de décrire la couleur des cheveux d'un personnage ou la coupe de son pantalon si cela n'a pas un intérêt narratif évident.

Il est tout à fait d'usage d'étaler des descriptions dans le temps. Ainsi, lorsqu'un décor revient régulièrement dans votre film, pouvez-vous le décrire de plus en plus précisément au fur et à mesure que vos personnages le découvrent. Des éléments inutiles à décrire dans la séquence 23 deviendront essentiels dans la séquence 40. Un objet sur une cheminée, une porte, une fenêtre ne trouveront ainsi leur place dans votre scénario qu'au moment opportun. C'est là une des différences majeures entre le roman et l'écriture de scénario.

Le scénario doit donc, dans le meilleur des cas, faire comprendre au spectateur des éléments de psychologie des personnages sans avoir à passer par le dialogue ou la voix off. C'est par leurs actions que vos personnages doivent se définir. Certains réalisateurs sont passés maîtres en la matière. Ainsi pouvons-nous observer trois manières

bien distinctes de faire passer une information sur un personnage en observant le travail de trois réalisateurs : Francis Veber, Alfred Hitchcock et enfin Alain Corneau.

Pour faire comprendre au spectateur qu'un personnage est malchanceux, vous pouvez par exemple multiplier les séquences courtes où le personnage se lève le matin, renverse son café, rate son bus de quelques secondes, se retrouve devant une machine à café qui tombe en panne juste pour lui, etc. C'est une série de scènes qui aura un fort impact comique sur le spectateur, mais qui pourra aussi être très voyante au niveau narratif. Dans certains cas, une seule scène peut suffire pour faire comprendre la même chose au spectateur.

Dans *La Chèvre*, Francis Veber, scénariste et réalisateur, veut nous faire comprendre que son personnage, François Pignon *alias* Pierre Richard, est un homme très malchanceux. Il nous présente donc une séquence très simple : Pignon est accueilli dans une salle de réunion où se trouve un grand nombre de chaises. Juste avant, nous avons appris qu'une chaise et une seule a un pied cassé. Le personnage entre dans la pièce, on lui demande de s'asseoir : il a donc une infime chance de tomber sur la mauvaise chaise. Et évidemment, c'est ce qui arrive. C'est donc l'homme le plus malchanceux du monde. Cette séquence inaugurale suffira à poser le trait de caractère principal du personnage, c'est-à-dire sa malchance. Et le tout quasiment sans dialogue.

Vous devez créer des scènes significatives, où les informations arrivent au lecteur sans qu'il ne s'en aperçoive ou presque. Pour raconter le passé d'un personnage sans nécessairement passer par un flashback, observons le moyen détourné que trouve Alfred Hitchcock au début de *Fenêtre sur cour* : nous voyons une série de photos encadrées sur un mur, et la caméra passe de l'une à l'autre pour finir sur un homme immobilisé dans un fauteuil roulant avec une jambe dans le plâtre. Ces photos montrent un pilote de course posant fièrement devant son bolide, puis cette même voiture sur la piste, puis cette voiture en plein accident, avec les pompiers qui interviennent. Les photos ont évidemment été prises par l'homme qui est dans le fauteuil, blessé.

En quelques secondes, et sans un mot, nous avons donc appris que cet homme est un photographe professionnel qui a eu un accident qui l'a cloué dans un fauteuil. Ce que nous en déduisons, c'est que cet homme a un tempérament courageux (il prend des risques pour faire les plus belles photos possible) et qu'*a priori* rester bloqué sur une chaise va le rendre un peu fou. C'est ce trait de caractère qui va permettre au film d'exister car, bloqué sur sa chaise, il fera tout pour se distraire, jusqu'à espionner ses voisins et être l'unique témoin d'un meurtre réel ou du moins supposé tel.

Enfin, le spectateur doit pouvoir plonger dans la tête d'un personnage sans nécessairement entendre une voix off trop souvent artificiellement plaquée. *Série noire* est un film qu'Alain Corneau a réalisé seul, mais qu'il a coécrit avec Georges Perec. Inspiré d'un livre américain de Jim Thompson (comme *Coup de torchon* de Bertrand Tavernier qui adapta *1275 Âmes*), le film raconte l'histoire de Frank Poupard, vendeur en porte à porte, dont la vie va être bouleversée à tout jamais par sa rencontre avec Mona, une jeune femme de 17 ans.

Dès la première scène du film, nous sommes plongés dans la psychologie de Frank Poupard. Au beau milieu d'un terrain vague, une voiture grise est garée. À l'arrière-plan se dessinent les tours d'une zone industrielle. Le ciel est gris, chargé de pluie, et l'orage gronde. Un homme sort de sa voiture, c'est Frank Poupard. La trentaine, le cheveu légèrement bouclé et portant une moustache, il est vêtu d'un imperméable gris et d'un pull à col roulé. C'est l'automne en banlieue parisienne. Avec ces quelques secondes de film, l'ambiance est clairement posée, la vie est plutôt grise autour de cet homme.

Puis, tout à coup, le film bascule : Poupard se lance dans des pantomimes, simulant une attaque par des ennemis invisibles, boxant dans le vent, imitant Bruce Lee et les films de gangsters avec une grâce que le début de la scène ne laissait pas présager. Il sort un objet de sa poche. À ce moment, le spectateur peut encore croire qu'il s'agit d'une arme, mais ce n'est qu'un transistor qu'il fait semblant de recharger comme un pistolet automatique. Il allume la radio et une musique vieillotte s'en échappe. Son visage s'adoucit, il pose la radio sur le coffre de sa voiture, et s'avance majestueusement vers une

galante invisible attendant un improbable cavalier de bal. Il s'incline avec grâce et invite la belle à danser, avant d'entamer quelques pas de valse dans la boue de ce terrain vague. La scène se termine ainsi, et la scène suivante montre Poupard essayant de conclure une vente auprès d'une cliente âgée.

Cette scène absolument magistrale est un modèle de début de film. En quelques minutes, et sans le moindre dialogue, les scénaristes nous présentent à la fois un univers urbain désolant, triste et sombre, et un personnage qui se débat à l'intérieur. Frank Poupard est présenté au départ comme parfaitement intégré dans cet univers, sa voiture est grise, son imperméable est gris, sa vie est grise. Alors, pour échapper à cette grisaille, il se gare dans ce *no man's land* et laisse divaguer son imagination.

Car ce qui nous est montré dans cette scène, c'est que Frank est un homme qui veut échapper à sa vie, il veut être un autre, il veut être Bruce Lee, il veut être John Wayne, Humphrey Bogart ou James Cagney, il rêve de cinéma, mais pour rêver, il doit s'isoler car le monde l'en empêche. Comme on le découvrira plus tard, le monde, c'est son travail, son horrible patron, sa femme qu'il n'aime plus, son appartement trop petit et trop sale. Alors, quand il rencontre Mona, Poupard comprend qu'elle est la chance qui lui a toujours échappée. Mona représente la part d'enfance qui est en lui, qu'il a enfouie pour la protéger des autres. Cette part d'enfance, il se l'offre sous les yeux du spectateur dans ce terrain vague. Il est intéressant de constater que, plusieurs fois dans le film, il se présentera ainsi : « *Frank Poupard, "Poupée" pour les intimes, représentant* ». La poupée, référence évidente à l'enfance, cette innocence perdue, la sienne donc, mais aussi celle de Mona, adolescente de 17 ans, prostituée de force par sa vieille tante, et que Poupard voudra sauver. Dans cette scène sans dialogue, il y a tout ça, et cela représente la puissance de la suggestion scénaristique, qui doit représenter pour tout scénariste un des objectifs à atteindre.



Un conseil que l'on peut donner aux scénaristes débutants est de regarder le plus possible de films muets, car ils sont une mine d'or sur la façon de donner de l'information hors dialogues. Bien

entendu, il y avait des « cartons » de dialogues insérés entre certaines séquences, mais ils n'étaient pas si nombreux que cela, le travail du scénariste d'alors était, par certains égards, beaucoup plus complexe que celui des scénaristes actuels. Il leur fallait des trésors d'imagination pour faire comprendre à des spectateurs presque vierges de toute expérience cinématographique des situations pas toujours très simples.

Nous pouvons toujours arguer que les histoires racontées dans les films muets étaient souvent simplistes, avec peu de personnages, des enjeux tournant quasi exclusivement autour d'histoires d'amour, mais il suffit de se replonger dans les œuvres de David Griffith (*Intolérance*, *Naissance d'une nation*) ou même d'Erich von Stroheim (*Les Rapaces*) pour constater que des histoires très complexes pouvaient être racontées sans dialogue.

Une expérience intéressante peut être tentée par chaque scénariste venant de terminer une séquence dialoguée : relire cette séquence en en retirant tous les dialogues puis voir comment la scène fonctionne désormais. C'est parfois l'occasion de se rendre compte que les dialogues n'ont ici qu'un rôle illustratif et que la scène muette serait bien plus forte.

Dans *Indiana Jones et l'Arche perdue* de Steven Spielberg, le scénariste avait écrit une scène où l'archéologue aventurier se retrouvait face à un guerrier arabe muni d'un sabre. La scène de duel prenait deux ou trois pages, avec beaucoup de dialogues et de développements. Mais au final, la séquence se résume ainsi : le guerrier se plante devant Indiana Jones et lui fait une démonstration très impressionnante de son maniement du sabre ; l'archéologue dégaine alors son pistolet, l'abat froidement et reprend son chemin. L'effet comique est très réussi, la scène aurait été ralentie par les dialogues. Pour la petite histoire, il se trouve que, le jour du tournage de cette scène, Harrison Ford était atteint d'une turista terrible, il a donc décidé de raccourcir la scène pour finir plus vite. Le réalisateur a gardé l'idée, et cette scène est devenue culte.

Dénommer

Dans la continuité dialoguée, la règle numéro un est que le nom des personnages apparaît en majuscules à la première occurrence.

> 5-INT-BUREAU DE NATHALIE-MATIN
>
> L'horloge murale indique 9h30. Le bureau est vaste, au décor presque nu, entièrement ouvert par une grande baie vitrée par laquelle on aperçoit la Seine.
>
> NATHALIE est assise à son bureau, un téléphone collé à l'oreille. Brune aux cheveux longs, elle porte un tailleur rouge vif qui contraste fortement avec la pâleur de son visage. Elle raccroche.
>
> Soudain, la vitre vole en éclats. Nathalie sursaute et pousse un cri en voyant le corps du petit animal qui gît sur la moquette épaisse du bureau.

Le prénom en majuscules indique donc que c'est la première occurrence, ensuite il ne sera plus écrit en majuscules, sauf pour les dialogues. Cela permet ainsi à un lecteur distrait de savoir qu'un personnage a déjà été cité dans le scénario, et qu'il a peut-être manqué cette information.

Il n'est pas toujours nécessaire de donner un nom de famille à vos personnages, mais cela est tout de même souvent utile.

Le spectateur doit pouvoir mémoriser le plus vite possible le nom des personnages principaux du film. C'est pour cela que les scénaristes doivent ruser : il faut multiplier les scènes où les personnages principaux sont vus et nommés... Pour ce faire, on peut avoir recours à différents artifices :

- le scénariste peut faire en sorte que le personnage soit nommé par un autre personnage (sans qu'il ne soit nécessairement présent dans la scène) : le personnage se fait interpeller dans la rue, par un collègue, par un conjoint, ou des personnages secondaires parlent à plusieurs reprises du personnage, sans qu'on l'ait encore vu à l'écran ; dans ce deuxième cas de figure, l'effet est double puisqu'en plus de faire mémoriser au spectateur le nom du personnage, on crée autour de lui une attente, un mystère ;

- le nom du personnage peut apparaître à l'écran d'une façon ou d'un autre : on peut lire son nom sur une boîte à lettres, en « une » d'un journal, sur une pierre tombale ou sur une plaque sur la porte de son bureau comme c'est le cas dans les films de détective, ou dans les films avec des avocats. Dans *Le Faucon maltais*, le détective joué par Humphrey Bogart s'appelle Sam Spade, on trouve son nom à la fois sur la porte du bureau, mais aussi par un jeu de lumière, en ombre portée sur le sol car le nom est écrit sur la fenêtre ; de même, dans *L'Horloger de Saint-Paul* de Bertrand Tavernier, nous apprenons le nom du personnage en le lisant sur la porte de son magasin (Descombes, horloger), puis quand les policiers débarquent chez lui en demandant : « *Vous êtes bien M. Descombes ?* » Certains réalisateurs ont poussé ce procédé à l'extrême en écrivant tout bonnement le nom d'un personnage à l'écran : Quentin Tarantino (*Reservoir Dogs*) mais aussi Sergio Leone (*Le Bon, la Brute et le Truand*) ;
- le personnage principal peut avoir donné son nom au film, ainsi le spectateur le retient sans problème (*Indiana Jones*, *Rambo*, *Rocky*, *Le Journal de Bridget Jones*, *Forrest Gump*) ;
- enfin, une voix off peut nous présenter le personnage (voir l'extraordinaire début de *Citizen Kane* ou le début très étrange de *Boulevard du crépuscule* où la voix off n'est autre que celle d'un mort qui se présente pour nous raconter son histoire).

Présenter les dialogues

La présentation des dialogues dans une continuité dialoguée est, elle aussi, très codifiée. Le nom du personnage apparaît en majuscules, centré dans la page. Le dialogue est centré.

MICHEL
Bonjour, ça va ?

NATHALIE
J'ai vu mieux.

À droite du nom du personnage, entre parenthèses et en italique, peuvent apparaître les didascalies, c'est-à-dire des indications sur la façon dont le dialogue est dit, et sur la façon dont le personnage réagit :

JEAN
Tu, tu l'as tué ?

PIERRE *(baissant les yeux, murmurant)*
Oui, mais c'était un accident.

JEAN *(hurlant)*
Un accident ! Tu te fous de moi ! Un accident !

Il se lève et s'approche de Pierre, leurs visages se touchant presque.

JEAN *(doucement)*
Écoute-moi bien, Pierre…



Il faut user des didascalies avec parcimonie car un des défauts flagrants du jeune scénariste est d'en glisser partout, ce qui, d'une part, ralentit la lecture et la perturbe, et, d'autre part, n'a souvent qu'un effet redondant. Il est plus intéressant de ne les utiliser qu'en cas de vraie nécessité. La didascalie sera utile pour que le lecteur comprenne bien le sens d'une scène, mais, au final, c'est l'acteur qui interprétera le dialogue, qui devra lui donner sens.

Quand un des personnages parlants est en dehors de l'endroit où se déroule la scène, on le précise entre parenthèses avec la mention « off ».

<u>25/INT-APPARTEMENT MURIEL-MATIN</u>
Muriel, encore en pyjama, traverse l'appartement et s'enferme dans la salle de bains. Michel arrive à son tour dans la pièce et tente d'ouvrir la porte.

MURIEL *(off)*
Laisse-moi tranquille !

Il tambourine sur la porte.

MICHEL

Allez, laisse-moi t'expliquer !

Dans la plupart des cas, le scénariste s'occupe seul d'écrire les scènes et les dialogues. Mais il peut arriver qu'une personne soit spécifiquement dédiée à la création de ces derniers. Michel Audiard est très connu pour ses fameux dialogues ; il intervenait parfois à la toute fin de l'écriture d'un film, seulement pour ajouter sa « petite touche », ses mots d'auteurs si reconnaissables. Jean Gabin, qui l'a bien connu, raconte d'ailleurs qu'un jour, en plein tournage, il a appelé Audiard en lui disant : « *Tu sais, Michel, là, je bosse sur un film, le scénario est très bien, les dialogues sont pas mal, mais… il manque le* dessert *…* » ; et le « dessert », c'étaient ces fameux mots d'auteur que Michel Audiard savait si bien distiller dans ses dialogues.

De même, quand Marcel Carné écrivait l'essentiel d'un film, Jacques Prévert en écrivait les dialogues avec la grâce que l'on sait.

Les plus beaux films de Claude Sautet (*César et Rosalie* entre autres) sont nés de sa collaboration avec Jean-Loup Dabadie, qui écrivait ses dialogues. Dans plusieurs entretiens, Dabadie parle de cette collaboration comme étant la plus belle de sa vie, et s'il y a un conseil à donner aux jeunes scénaristes, c'est de lire des entretiens avec Claude Sautet, et de revoir ses films. Il ne faut pas oublier qu'il fut considéré comme un des plus grands scénaristes français. Pendant plus de quarante ans, il a été un *script doctor* incontournable, littéralement un « médecin du scénario ». Les plus grands réalisateurs venaient le consulter pour régler un problème structurel dans leur histoire, ou pour réécrire une scène qui ne fonctionnait pas, parfois même pendant un tournage déjà commencé.

Il est parfois vraiment difficile d'être à la fois doué dans la construction des histoires et dans leur mise en dialogues. Si, après plusieurs essais, vous constatez que les dialogues ne fonctionnent pas, l'idéal est de ne pas s'acharner, d'écrire le film en entier, en ne notant des dialogues que leurs grandes lignes, puis de travailler en collaboration avec une autre personne.

Dans la plupart des cas, les dialogues ne seront considérés comme définitifs qu'après plusieurs séances de lecture à haute voix. C'est ainsi que les phrases prennent leur sens dans l'oreille de l'auteur, qui peut se rendre compte qu'une tournure est trop écrite, qu'une autre ne rend pas bien à cause de la structure d'une phrase.

Utiliser la musique

La musique peut parfois prendre une grande place dans l'écriture d'un scénario. On distingue alors deux grandes catégories : la musique diégétique et la musique extradiégétique.

La musique diégétique

La musique est dite « diégétique » quand elle provient d'une source présente dans la scène elle-même. Un orchestre joue dans une séquence, un personnage met un disque sur une chaîne stéréo, des passants écoutent la musique à fond sur leur radio portative… les possibilités sont infinies. Là aussi, c'est presque une incursion du scénariste dans la mise en scène du film que de décider de la musique qui s'y joue. Mais, généralement, le rôle du scénariste est de la rendre « jouante », c'est-à-dire de lui donner une utilité dramatique dans la scène. Il peut s'agir de la chanson préférée du héros, et qu'il se passe en boucle, comme la chanson *Just a Gigolo* que Robert De Niro écoute tout au long de *Mad Dog and Glory* de John McNaughton.

La musique peut aussi permettre au scénariste de donner des indications sur ses personnages. Dans *Liberty Heights* de Barry Levinson, un jeune garçon de 13 ans, Ben, est ramené chez lui en voiture par le père de sa petite amie. Le papa est très en colère car il a surpris sa fille noire dans les bras d'un jeune juif. Dans la voiture, la radio diffuse une chanson de Frank Sinatra, idole absolue de Ben. Arrivé à destination, le père demande au garçon de sortir, mais ce dernier refuse, arguant qu'on ne quitte pas Sinatra en pleine chanson. Il fera donc patienter le père jusqu'aux dernières notes.

Cette scène, en plus d'avoir un aspect comique, donne des indications sur la psychologie de ce jeune garçon déjà très sûr de lui et de ses

goûts musicaux. Dans *Annie Hall*, plusieurs scènes se déroulent dans un cabaret où Diane Keaton chante devant un public assez indifférent. De même, dans *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick, des voyous massacrent un clochard en sifflotant *Singin' in the Rain*.

Un des exemples marquant d'utilisation de musique diégétique est la fameuse scène de l'attaque du village vietnamien dans *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola. Un sergent qui a auparavant été montré légèrement excentrique explique à un soldat abasourdi qu'il a fait installer sur des hélicoptères de combat des enceintes énormes qui diffusent la *Chevauchée des Walkyries* de Richard Wagner. La scène est restée fameuse pour cette utilisation très particulière de la musique, qui montre l'absurdité de cette guerre, et sert donc réellement le propos du cinéaste.

La musique diégétique peut aussi permettre au scénariste de donner au spectateur une idée de l'année ou de la période où le film se déroule. C'est en particulier poussé à l'extrême dans *Le Bal* dans lequel, sans le moindre dialogue, Ettore Scola fait vivre au spectateur un véritable voyage à travers le temps dans une salle de bal, des années 1920 jusqu'aux années 1980, le passage du temps étant symbolisé par les changements de styles musicaux.

En ce qui concerne la mise en pages, l'auteur doit simplement indiquer dans la scène la source de la musique et le titre du morceau.

25/INT-SALON BOURGEOIS-SOIR

Le salon est éclairé par quelques bougies. Un soldat en uniforme, JOHN, entre dans la pièce. Âgé d'une vingtaine d'années, son visage est juvénile mais une blessure fraîche barre sa joue gauche.

Une barbe de plusieurs jours et son uniforme déchiré indiquent que les combats ont fait rage. Il s'approche du tourne-disque posé sur un guéridon, prend un trente-trois tours et le pose sur la platine. Le début du *Carmen* de Bizet emplit la pièce. John ferme les yeux un instant.

Un coup de feu retentit, la baie vitrée du salon se brise en mille morceaux. Touché dans le dos, John s'écroule et dans sa chute il heurte lourdement le guéridon.

Le disque saute, la musique s'arrête un instant, et le morceau reprend.

Les yeux du soldat se referment lentement.

L'utilisation de la musique dans les scénarios pose le problème des droits musicaux. Car s'il est gratuit d'écrire que votre héros écoute les Rolling Stones à longueur de journée, il devient plus coûteux pour le producteur d'avoir les droits pour les inclure dans le film. Donc il faut parfois réfléchir à des solutions de repli concernant la musique, et se renseigner auprès des organismes spécialisés comme la Sacem.

Il est généralement admis qu'utiliser la musique classique dans un film est gratuit car elle est tombée dans le domaine public. C'est très souvent faux car si la musique est effectivement libre de droit, l'interprétation, elle, ne l'est pas. Ainsi est-il très différent d'utiliser du Mozart joué par Herbert von Karajan et du Mozart interprété par un orchestre local.

Enfin, il n'est pas rare de constater qu'une musique qui a commencé de façon diégétique se continue de façon extradiégétique dans les scènes suivantes. Dans *Out of Africa* de Sydney Pollack, le personnage joué par Meryl Streep écoute du Mozart sur un tourne-disque. La musique est alors diégétique. Puis nous quittons cette séquence et nous voyons le personnage dans d'autres situations, mais la musique continue, elle est alors extradiégétique.

De même, *Good Morning Vietnam* de Barry Levinson raconte les aventures d'un animateur radio en pleine guerre du Vietnam. De nombreuses scènes se déroulent dans sa cabine d'où il lance des disques. La musique commence alors de façon diégétique, puis se poursuit de façon extradiégétique quand nous voyons des images de combats ou de soldats dansant en écoutant la radio.

C'est aussi le cas dans *Trop Belle pour toi* de Bertrand Blier, où Gérard Depardieu interprète un mélomane fou de Schubert. On le verra souvent écouter de la musique chez lui, sur sa chaîne, puis la musique continuera alors que le lieu est différent. Bertrand Blier fait vraiment partie de ces cinéastes pour lesquels la musique est une religion (comme Martin Scorsese, Stanley Kubrick, ou Bertrand Tavernier) et il en joue énormément. Dans *Merci la vie*, alors qu'une musique extradiégétique et très émouvante envahit la scène, un personnage demande à un autre : « *Tu entends la musique là, tu la sens l'émotion ?* » Ici, nous sommes presque dans la transgression du contrat passé entre

le réalisateur et le spectateur. Dans *Préparez vos mouchoirs*, Patrick Dewaere tient le rôle d'un collectionneur de musique classique, qui possède des milliers de disques classés par ordre alphabétique. Il y aura alors plusieurs scènes où la musique sera diégétique.

Enfin, l'humour peut aussi s'emparer de la frontière diégétique/extra-diégétique. Dans *Bananas* de Woody Allen, des personnages discutent dans une chambre ; l'un d'eux commence à raconter une histoire se déroulant dans le passé. Or, le cliché veut qu'un coup de harpe extradiégétique annonce l'arrivée d'un flash-back au cinéma. La harpe se fait donc entendre, mais un des personnages a un doute, il fouille dans un placard et trouve un homme en train de jouer de la harpe. La scène est très drôle car elle résume parfaitement ce que peut être l'artifice cinématographique appliqué à la musique. De même, dans *Mary à tout prix* des frères Farrelly, l'histoire est rythmée par un duo de musiciens qui intervient de temps en temps dans la scène, racontant en chanson ce qui se passe dans la tête du héros. À la fin du film, le chanteur se fera tirer dessus, balle qui était destinée à tuer le héros du film.

La musique extradiégétique

La musique est dite « extradiégétique » lorsque sa source est extérieure à la scène du film. La musique peut alors avoir été composée spécialement pour le film, ou être une musique préexistante.

Le scénariste n'a pas une grande influence sur l'utilisation de cette musique. Il peut à la rigueur écrire :

> 28/EXT-CHAMP DE BLÉ-MATIN
>
> Le soleil se lève sur la campagne tourangelle. Toute la scène est accompagnée par une musique douce jouée au piano.

Mais là encore, la décision finale sera de toute façon du ressort du metteur en scène.

Ne pas confondre la continuité dialoguée et le découpage technique

La continuité dialoguée ne doit en aucun cas être confondue avec cet autre outil cinématographique qu'est le découpage technique.

Le découpage technique présente le film sous la forme de valeurs de plans et de mouvements de caméra. Il est donc basé sur la continuité dialoguée, mais émane cette fois du réalisateur (et non plus du scénariste), généralement en concertation avec le chef opérateur du film.

CONTINUITÉ DIALOGUÉE	DÉCOUPAGE TECHNIQUE
<u>SEQ 23-INT-CHAMBRE MICHEL-MATIN</u> Michel est allongé dans son lit. Le réveil indique 7h53. Une sonnerie retentit. Elle provient du téléphone portable posé sur la table. Michel ouvre les yeux, reste immobile quelques secondes, puis il saute du lit et décroche. Trop tard.	<u>SEQ 23-INT-CHAMBRE MICHEL-MATIN</u> Plan 25 : GROS PLAN sur radio-réveil qui indique 7h53. PANO DG sur le visage de Michel qui dort. Une sonnerie de téléphone (OFF). Plan 26 : INSERT téléphone portable qui sonne. Plan 27 : PLAN MOYEN du lit. Michel se redresse dans le lit, l'air perdu. Regard vague. Plan 28 : TRÈS GROS PLAN sur les yeux de Michel. Ils s'écarquillent. Plan 29 : PLAN MOYEN DE LA CHAMBRE. PANO DG qui suit Michel. Il se lève et se jette sur le téléphone. Trop tard.

Voici donc la même scène version « continuité dialoguée », et version « découpage technique ». On remarquera que le découpage technique est un document qui peut paraître assez indigeste, mais qui est pourtant indispensable aux différents chefs de poste d'un film. Le réalisateur et le chef opérateur donc, mais aussi le chef décorateur, le preneur de son, le chef machiniste, etc. Chacun, selon son rôle, analysera les informations contenues dans le document.



L'un des défauts des scénaristes débutants est d'insérer dans leur continuité dialoguée des bribes de découpages techniques, et des mots comme « gros plan » ou « travelling » qui ne doivent pas apparaître. Cette habitude vient du fait que, à peine scénariste, on se voit déjà réalisateur du film en train de s'écrire. Il faut pourtant garder en tête que le scénariste ne deviendra pas forcément le metteur en scène de son film, même si, en France, c'est un cas très fréquent.

Aux États-Unis, la production de films est régie par un système très fermé de studios, qu'on appelle les « majors » (MGM, Universal…). Il y a trois cas de figure :

- le premier est celui où un studio fait appel à un scénariste pour écrire un film sur un sujet donné, parfois une adaptation d'un best-seller. Souvent, dans ce cas, le casting est déjà trouvé (« ce sera un grand film d'amour avec Patrick Swayze… ») et le réalisateur déjà engagé. Le rôle du scénariste est donc de suivre un cahier des charges assez précis, sa marge de liberté étant assez réduite. Ce scénario peut être ensuite confié à d'autres scénaristes, pour des réécritures, parfois par dizaines, et sans l'accord préalable du premier scénariste. On trouve ainsi des scénaristes spécialisés dans les dialogues, d'autres dans la structure, d'autres encore n'écriront que les scènes comiques tandis que certains se spécialiseront dans les scènes d'amour. C'est donc un métier très compartimenté, et bien évidemment très frustrant, où le studio garde le contrôle absolu de l'écriture. Ce système est beaucoup moins vrai si le scénariste est reconnu, ou s'il travaille directement avec le réalisateur ;
- le deuxième cas de figure est celui où un scénariste a écrit un film et essaie de le vendre à un studio, il ne souhaite pas le réaliser. Là, c'est beaucoup plus simple : le scénario peut être acheté en l'état, puis confié à une équipe de production qui se chargera de le faire réaliser. Le scénariste voit alors son histoire portée à l'écran deux ou trois ans plus tard ; le risque existe qu'il la reconnaisse à peine ; dans le meilleur des cas, une collaboration entre le scénariste et le réalisateur s'instaure, pouvant durer jusqu'au tournage, où le premier peut être amené à réécrire des scènes si le besoin s'en fait sentir ;

- enfin, le troisième cas de figure est celui où un scénariste a écrit un film et veut le réaliser. C'est un cas plus complexe qui dépend beaucoup de la notoriété du scénariste en question. Il est quasi impossible à un débutant de réaliser un film qu'il a écrit dans le système des studios. Pour cela, il devra généralement passer par la case des producteurs « indépendants », qui peuvent faire confiance à un artiste nouveau et lui confier des films à petit budget. Il y a une grande tendance « cinéma indépendant » aux États-Unis, et un festival leur est même consacré (le Festival Sundance, créé par Robert Redford). Quentin Tarantino, Jim Jarmusch ou Steven Soderbergh, entre autres, sont issus de ce courant ; ils y ont fait leurs armes avec des films indépendants qu'ils ont écrits et réalisés. Ensuite, ils sont généralement « récupérés » par les majors pour faire des films à plus gros budget.

Scénariste en France : un cas particulier

En France, nous pouvons considérer deux périodes très différentes. Jusqu'à la fin des années 1950, il était très rare de voir les scénaristes réaliser leurs propres films. Il y avait vraiment d'un côté des scénaristes, et de l'autre des réalisateurs à qui l'on confiait la mise en scène des films. Il est vrai que les films qui étaient produits avaient rarement une patte personnelle, un même réalisateur pouvant alors passer d'un drame romantique à un film policier ou à une comédie légère sans aucun problème. De plus, le milieu du cinéma était alors très corporatiste et l'on ne pouvait devenir réalisateur qu'après avoir passé un certain nombre d'années sur des postes d'assistanat. C'est beaucoup moins vrai aujourd'hui, où le passage par le court métrage devient le vrai sésame vers la réalisation de longs métrages.

Puis, à partir du milieu des années 1950, est apparue une génération de cinéphiles très ambitieux, fous de cinéma américain et très en colère contre ce qu'ils appelaient la stagnation du « cinéma de papa ». À leurs yeux, le cinéma français était ronflant et insipide, dirigé par des cinéastes vieillissants comme Jean Delannoy ou Claude Autant-Lara, auxquels étaient associés des scénaristes comme Jean Aurenche et Pierre Bost. En particulier, ils leur reprochaient de ne pas faire de films personnels, de n'être que des « faiseurs ».

Ces « révolutionnaires », les « Jeunes Turcs » comme on allait les appeler ensuite, étaient en train de bousculer le cinéma français avec une idée

nouvelle, la « politique des auteurs ». Ils considéraient que les réalisateurs étaient les vrais auteurs des films, et ils portaient aux nues des cinéastes comme Howard Hawks et Alfred Hitchcock, sans mentionner toutefois que ces derniers n'écrivaient pas eux-mêmes leurs scénarios.

L'idée forte de ces « Jeunes Turcs » était que les scénaristes n'étaient que des tâcherons dans l'ombre des réalisateurs tout-puissants. Désormais, selon eux, les réalisateurs devraient écrire leurs propres scénarios, afin de mettre en images des histoires plus personnelles. Ces futurs cinéastes, qui s'appelaient François Truffaut, Jean-Luc Godard ou Claude Chabrol, étaient sans le savoir en train de lancer la Nouvelle Vague.

Dès lors, les scénarios seront écrits de façon moins classique, les dialogues prendront une liberté nouvelle, on parlera désormais dans les films « comme dans la vie ». Les cafés et la rue deviennent les lieux essentiels pour le déroulement de l'histoire. *À bout de souffle* de Godard et *Les Quatre Cents Coups* de Truffaut deviennent les films étendards de cette nouvelle façon d'écrire les films. La Nouvelle Vague est donc une révolution à la fois scénaristique, technique (de nouveaux équipements plus légers) et humaine puisque des acteurs et des réalisateurs alors inconnus devinrent des stars.

Une des conséquences fâcheuse de la Nouvelle Vague fut que le statut de scénariste perdit de son importance, remplacé par celui d'auteur-réalisateur à la fois dans l'esprit des spectateurs et dans l'économie même du cinéma. Situation qui perdure aujourd'hui car l'on peut constater que le budget consacré au scénario dans un long métrage est toujours très en dessous de ceux du metteur en scène ou des acteurs. Il est d'ailleurs très intéressant de constater que le grand public se moque généralement de connaître le nom des scénaristes des films qu'il va voir, alors que le nom du réalisateur est reconnu.

Il faut donc, dès l'écriture du scénario, bien distinguer ce qui est du ressort du scénariste et ce qui sera du ressort du réalisateur, même si vous êtes persuadé que vous le mettrez en scène vous-même. Il est par contre tout à fait possible d'induire, par le style d'écriture d'une scène, la façon dont elle pourrait être mise en image.

> <u>27-INT-APPARTEMENT MICHEL-NUIT</u>
> Michel, en pyjama, arrive dans la cuisine en traînant les pieds, mal réveillé. Il appuie sur l'interrupteur. Derrière lui, une silhouette vêtue de noir et cagoulée est cachée dans un recoin.

L'individu tient une cordelette entre ses mains.

Michel ouvre le frigo et prend la bouteille de jus d'orange. Il la porte à ses lèvres tandis que l'individu s'approche sans bruit. Profitant du moment où Michel baisse la bouteille, l'homme en noir lui passe habilement la corde autour du cou.

La bouteille en verre s'éclate sur le sol.

Dans cette scène, nous comprenons assez bien, à la lecture, que le scénariste a en tête une rythmique particulière. À chaque fois qu'il va à la ligne, nous pouvons considérer qu'on change de plan. « *L'individu tient une cordelette entre ses mains* » devient ainsi assez aisément, dans l'esprit du lecteur, un très gros plan sur la corde, amenant ainsi un élément fort de suspense. De même que la bouteille qui éclate sur le sol est un symbole presque plus fort que de voir l'homme mourir étranglé.

La façon d'écrire une scène influe donc à la fois sur des éléments de mise en scène et sur des éléments de montage. Bien entendu, le réalisateur du film est tout à fait libre de décider que, finalement, cette scène sera tournée en un seul plan séquence ou au contraire découpée en quatorze plans. Le scénariste a pour seul pouvoir de donner une piste de travail : sa vision de la meilleure façon de réaliser la scène. Écrire, c'est donc bien entendu déjà donner un « point de vue » ; c'est déjà mettre en scène.

Pour clore ce chapitre, voici la scène d'ouverture de *La Mort aux trousses*, réalisé par Alfred Hitchcock, écrit par Ernest Lehman.

OUVERTURE EN FONDU (avant le générique)

1/EXT-NEW YORK-JOUR

Vue sur Midtown Manhattan, en fin d'après-midi.

NARRATEUR *(off)*

Ne serait-ce pas étrange si, dans une ville de sept millions d'habitants, il n'arrivait jamais qu'un homme soit pris pour un autre ? Si, parmi sept millions de paires de pieds errant dans les canyons et les couloirs de la ville, il n'arrivait jamais que l'une de ces paires de pieds ne s'égare sur le mauvais chemin ? Ce serait étrange, en effet…

Début du générique et de la musique sur cette image.

2/GÉNÉRIQUE

Série de scènes dans les rues de New York, où l'on capte le rythme effréné de la ville.

3/INT-HALL IMMEUBLE DE BUREAUX-JOUR

Quatre ascenseurs en action. Un liftier maintient la cadence. Les portes se ferment sur un ascenseur. Il monte. Un autre arrive au niveau de la rue. L'ascenseur s'ouvre et déverse une masse de passagers. Une voix d'homme se fait entendre au fond de la cabine, avant même que cet homme n'apparaisse derrière les passagers qui descendent. C'est ROGER THORNHILL. Il est grand, mince, d'une élégance irréprochable (mais beaucoup trop original pour porter le même uniforme de flanelle grise que ses semblables). Il dicte une lettre à sa secrétaire, MAGGIE, une femme plus toute jeune et dépourvue de beauté qui descend avec lui, bloc-notes et crayon à la main. Elle doit presser le pas pour rester à sa hauteur car il traverse le hall à grandes enjambées impatientes.

THORNHILL *(dictant)*

… même si vous êtes persuadé qu'avoir les faveurs du Trendex fait automatiquement grimper les ventes – ce dont, pour ma part, je ne suis pas persuadé… *(au liftier)* Bonsoir, Eddie.

LIFTIER

M. Thornhill…

THORNHILL

Bonjour à votre dame…

LIFTIER *(bougon)*

On ne se parle plus…

THORNHILL

(à Maggie, tout en continuant à traverser le hall) Mon conseil reste le même. Deux points. Répandez la bonne parole en plaçant un maximum de spots courts partout où c'est possible… *(il s'arrête au kiosque pour acheter un journal)* Et laissez nos concurrents se faire bien voir par les experts. Nous nous consolerons avec les bénéfices… *(il se remet en marche)* Si nous colonisions le Colony un jour de la semaine prochaine

pour déjeuner ensemble ? Donnez-moi de vos nouvelles, Sam. Joyeuses pensées, etc. *(ils arrivent près de la sortie)* Vous feriez mieux de marcher avec moi jusqu'au Plaza.

MAGGIE *(avec un gémissement de fatigue)*
Marcher ?

THORNHILL
Vous brûlerez vos calories, venez !

Il la fait passer devant lui et la suit sur le trottoir.

4/EXT-RUE-JOUR
Ils partent vers l'ouest de Manhattan. Thornhill parcourt un journal en marchant.

THORNHILL
Ensuite ?

MAGGIE *(consultant ses notes)*
Gretchen Sabinson.

THORNHILL *(avec une grimace)*
Faites lui porter des confitures de chez Blum. Une boîte à dix dollars, celle qui… vous savez… celle où chaque bonbon est enveloppé dans du papier doré ? Ça lui plaira. Elle aura l'impression de manger de l'argent. Mettez lui un mot : « Chérie, je compte les jours, les heures, les minutes… »

MAGGIE *(l'interrompant)*
Vous avez utilisé cette formule la dernière fois.

THORNHILL
Vraiment ? Alors mettez juste : « De quoi satisfaire ton goût pour les douceurs, ma jolie… toutes les douceurs. » *(Maggie lui jette un regard et il fronce le nez.)* Je sais, je sais…

MAGGIE
Pourrions-nous prendre un taxi, M. Thornhill ?

THORNHILL

Pour aller trois rues plus loin ?

MAGGIE

Vous êtes en retard et je suis fatiguée.

THORNHILL

Je n'arrête pas de vous le dire, Maggie : vous vous nourrissez mal. *(Il descend du trottoir, tente d'arrêter un taxi.)* Taxi ! Taxi !

Aucun taxi ne s'arrête. Puis un taxi s'arrête devant un homme qui en attend un lui aussi. Thornhill fonce et ouvre la portière.

THORNHILL *(à l'homme)*

Je suis avec une femme très malade. Vous ne m'en voulez pas ?

L'HOMME *(un peu surpris)*

Eh bien non… enfin…

THORNHILL *(très vite)*

Merci beaucoup.

Il pousse prestement Maggie dans le taxi, s'engouffre derrière elle et claque la portière.

L'HOMME *(toujours perplexe)*

Aucun problème…

Le taxi s'éloigne.[1]

Voici donc comment débute un des films les plus célèbres de l'histoire du cinéma, qui contient une des scènes les plus étudiées par toutes les écoles de cinéma du monde : la scène où Cary Grant tente d'échapper à un avion dans un champ de maïs.

1. Extrait du scénario de *La Mort aux trousses*, écrit par Ernest Lehman, traduit de l'anglais par Stephan Levine, collection « Petite Bibliothèque », Les Cahiers du cinéma, 1999.

Cet exemple est intéressant car il contient tous les éléments dont nous avons parlé précédemment. Le découpage en séquences y apparaît très clairement, la musique extradiégétique est mentionnée par le scénariste, la voix off entame le film, avec un ton qui nous plonge d'emblée dans une atmosphère de suspense. Le décor est planté en quelques mots. Les dialogues, très brillants, comportent des didascalies sobres mais efficaces. Et surtout, dès la lecture, nous sentons l'énergie que le scénariste a voulu insuffler à la scène, à travers la rapidité des dialogues, la mobilité du personnage principal, qui caractérisent d'emblée très bien Roger Thornhill. L'intelligence de cette scène est de nous faire passer quantité d'informations de façon très subtile sur la caractérisation du protagoniste : Thornhill est un homme dynamique, rapide, intelligent, séducteur, capable de faire plusieurs choses à la fois, nous apprenons qu'il est publiciste et qu'il ne recule devant aucun mensonge pour arriver à ses fins.

Ce qui semble simple ici est pourtant fort complexe à mettre en place, fruit d'un long cheminement de la part du scénariste. Ce cheminement démarre par la mise en place des différents éléments de l'histoire, du choix du protagoniste à l'objectif qui lui est fixé en passant par les obstacles qui se mettront en travers de sa route. C'est ce que nous appellerons « construire une histoire ».

Deuxième partie

Construire une histoire

Il est assez difficile de savoir ce qui vient en premier lors du surgissement de l'idée d'un film. Certains s'appuient sur un fait-divers, d'autres s'inspireront d'un livre qu'ils ont lu, ou d'un rêve qu'ils ont fait, d'autres encore prendront pour modèle la vie d'une personne qu'ils connaissent bien.

L'idée peut naître par ailleurs de préoccupations récurrentes chez un auteur : certains réalisateurs creuseront toute leur vie le même sillon, la même obsession à travers leurs différents films. Ils écriront alors, ou feront écrire, des scénarios sur les thèmes qui les touchent.

L'enfance est un thème cher à François Truffaut (*Les Quatre Cents Coups*, *L'Enfant sauvage*), le sexe obsède Woody Allen (*Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe...*), Alfred Hitchcock traitera très souvent de la thématique du faux coupable (*La Mort aux trousses*, *Soupçons*), Ingmar Bergman écrira toute sa vie des scénarios sur la religion et la création artistique (*Les Communiants*, *Après la répétition*).

Martin Scorsese est depuis toujours hanté par la question de la rédemption (*Mean Streets*, *Casino*), David Cronenberg par la violence et par les mutations du corps (*La Mouche*, *Faux-Semblants*, *History of Violence*), la modernité est au cœur de l'œuvre de Michelangelo Antonioni (*L'Éclipse*, *L'Avventura*). Francesco Rosi et Ken Loach sont des grands témoins de la réalité politique et sociale de leur époque (*L'Affaire Mattéi*, *Bread and Roses*), John Cassavetes interrogera le thème de l'amour pendant toute sa carrière (*Une femme sous influence*, *Husbands*, *Love Streams*).

L'inspiration est partout, insaisissable, dans une conversation que l'on aura entendue dans un bar, ou à partir d'un poème qu'on a lu.

James Cameron raconte avoir rêvé une nuit d'un robot qui le poursuivait pour le tuer. Ce rêve le hanta longtemps, et il décida d'en faire un film qui allait lui apporter la gloire, *Terminator*.

Martin Scorsese, lui, s'est dès ses débuts inspiré de sa propre vie pour écrire ses films. Un de ses premiers courts métrages, *It's not Just You, Murray*, s'inspire d'un de ses oncles excentriques. Pour *Mean Streets*, il se remémora sa jeunesse dans les rues malfamées de Little Italy. Plus tard, il puisera dans les vies de ses coscénaristes pour écrire ses films (Paul Schrader pour *Taxi Driver*, ou Nicholas Pileggi pour *Les Affranchis* et *Casino*).

En 1977, Woody Allen nous raconte dans *Annie Hall* son histoire d'amour avec Diane Keaton dont il vient de se séparer.

Pour écrire le scénario de *The Indian Runner*, Sean Penn s'est inspiré d'une chanson de Bruce Springsteen, intitulée *Highway Patrol Man*. Il est très intéressant de voir le film puis de lire les paroles de la chanson : elle est déjà presque en elle-même un petit scénario. Sean Penn en a d'ailleurs gardé les noms des principaux personnages et la trame globale.

C'est après avoir vu un documentaire sur une institution religieuse particulièrement coercitive et destructrice pour les femmes qui y étaient enfermées que le comédien Peter Mullan décida d'en faire un film, *Magdalena Sisters*, qui se déroule près de Dublin en 1964. Grâce à ce film et aux protestations qui en découlèrent, les derniers établissements de ce type furent fermés.

Dans *Nous ne vieillirons pas ensemble*, Maurice Pialat raconte très frontalement une période de sa propre vie, la séparation d'avec sa compagne de l'époque. Il récidivera avec *Loulou*, inspiré de sa souffrance provoquée par le départ de sa femme pour les bras d'un autre homme. Dans *La Gueule ouverte*, il montrera de façon très dure la mort de sa mère, puis la disparition de son père dans *Le Garçu*.

Bien entendu, une des grandes sources d'inspiration pour le cinéma a toujours été la littérature. On parlera alors d'« adaptation » pour définir le travail du scénariste qui part d'un livre existant pour en faire un scénario.



L'écueil contre lequel le scénariste débutant doit se prémunir, dans le cadre d'une adaptation, est essentiellement juridique : vous ne pouvez pas adapter un livre sans en avoir au préalable acquis les droits, ce qui peut coûter très cher.
Une des solutions peut être de se tourner vers l'adaptation de nouvelles écrites par des jeunes auteurs peu connus, dont certains pourraient être ravis de se voir proposer une adaptation de leur œuvre. Sur Internet ou en librairie, il est aujourd'hui très simple de s'en procurer. À vous ensuite de faire la démarche de rencontrer l'écrivain en question.

Déterminer le ou les protagonistes

Définition

Le terme « protagoniste » désigne le « personnage principal » d'un film. Le mot « protagoniste » vient du grec *proto* (le premier) et *âgon* (le combat), c'est-à-dire « le premier combattant », « le premier au combat ». Par extension, le protagoniste est donc le personnage le plus important d'un combat, d'une lutte, ou d'une histoire.

Nous pouvons aussi dire du protagoniste qu'il est le « héros » de l'histoire, mais le terme « héros » ne convient pas à tous les styles de films, il faut donc en user avec parcimonie. Nous pouvons dire que Luke Skywalker est le « héros » de *Star Wars*, héros au sens mythologique du terme (comme Ulysse, Hercule,...), tandis qu'il est difficile d'affirmer qu'Albert Jeanjean est le « héros » de *Dieu seul me voit* de Bruno Podalydès, ou que Lester Burnham est le « héros » de *American Beauty* de Sam Mendes.

Le protagoniste est le personnage dont on va suivre le combat pendant tout le film, combat pour retrouver la femme aimée, pour se venger, pour trouver un trésor, ou tout simplement pour trouver un sens à sa vie.

C'est aussi le personnage qui doit susciter pour le spectateur le plus d'identification, d'empathie, c'est-à-dire que l'on doit trembler pour lui, avec lui, et espérer qu'au final il vaincra son ou ses adversaires.

Cela ne signifie pas pour autant qu'il doit être un personnage sympathique. Un voleur ou un gangster ne sont pas des personnages sympa-

thiques *a priori*, pourtant dans *Le Parrain* de Francis Ford Coppola, le spectateur s'identifie clairement à Michael Corleone bien qu'il soit un assassin notoire. *Le Solitaire* de Michael Mann nous fait suivre les traces d'un braqueur de banque professionnel, et pourtant le spectateur ressent de l'empathie pour lui. Quand, dans *Le Parrain 2*, Michael Corleone assassine son frère, nous souffrons avec lui car nous sommes désormais dans sa tête, et nous savons qu'il souffre de son geste.

D'un point de vue quantitatif, le protagoniste est aussi le personnage qui sera présent dans le plus de scènes possible, car il doit être clairement établi qu'il est indispensable pour que l'action avance. Il est donc le personnage qui agit le plus, celui dont l'objectif est le plus fort, et dont l'enjeu est le plus important. Il doit être le personnage à vivre le plus de conflits, à rencontrer le plus d'obstacles. Tout cela doit l'amener à évoluer entre le début et la fin du scénario.

Le protagoniste doit très vite être clairement identifié, et surtout il doit rester le même du début à la fin du film. C'est une règle d'or qu'Alfred Hitchcock fut un des rares réalisateurs à transgresser. En effet, dans *Psychose*, le spectateur s'attache à la jeune Marion Crane, qui a un amant avec qui elle passe des après-midi dans un hôtel, et qui un beau jour décide de voler de l'argent à son patron et de s'enfuir. À ce moment-là, il ne fait aucun doute qu'elle est le personnage principal, nous tremblons quand elle se fait arrêter par un policier qui finalement la laisse repartir, puis quand elle arrive dans ce lugubre motel en bord de route. Motel tenu par le fameux Norman Bates. Puis, à trente minutes du début du film, Marion se fait assassiner dans sa douche, dans une des scènes les plus célèbres du cinéma. Nous pensons évidemment qu'elle n'est pas vraiment morte, car c'est tout de même le personnage principal. Et pourtant non. Il faut imaginer ce que le spectateur des années 1960 a pu ressentir devant ce film, d'autant plus que Janet Leigh était une vraie vedette à l'époque. Après la mort de Marion, l'histoire se concentre sur le personnage de sa sœur, qui tente de percer le mystère de sa disparition. Elle devient donc le nouveau protagoniste du film.

Ce tour de force est à déconseiller aux scénaristes débutants car la mort du protagoniste peut être très destructrice pour la structure du film. Quentin Tarantino, avec *Pulp Fiction*, a lui aussi bousculé la notion de protagoniste, puisque son film raconte quatre histoires différentes, avec donc quatre protagonistes différents. Mais les quatre histoires s'entrecroisent ; ainsi, quand un personnage meurt dans une section, il est toujours vivant dans un autre épisode par le biais d'un montage parallèle qui joue brillamment avec la chronologie.

Les coprotagonistes

Une grande majorité de films a pour protagoniste un personnage unique, homme ou femme, parfois enfant ou même animal (*Benji*, *Ratatouille*, *Le Monde de Némo*). Mais le scénariste peut parfois préférer raconter une histoire qui comporte plusieurs protagonistes afin de créer une dynamique conflictuelle plus intéressante.

Ce n'est presque jamais une nécessité inhérente à l'histoire, mais plutôt un artifice scénaristique destiné à créer des situations d'humour, de conflits, de dialogues marquants. Dans le cas d'une enquête policière par exemple, on peut aisément comprendre qu'une scène où deux inspecteurs très différents se disputent sur la meilleure façon de découvrir des indices est plus intéressante qu'une scène où un inspecteur solitaire s'enregistre sur son dictaphone pour donner à voix haute des informations au spectateur. La tentation du coprotagoniste est donc aussi bien souvent une façon pour le scénariste d'éviter l'écueil du monologue.

Les *buddy movies*

Parfois, le scénariste décide qu'un couple de protagonistes sera nécessaire pour mener à bien l'histoire qu'il veut raconter. On parle alors de *buddy movie* : c'est le cas dans *48 Heures*, *Thelma et Louise*, *Rush Hour*, *Bad Boys*, *Les Compères*, *L'Arme fatale*, *L'Épouvantail*, *La Grande Vadrouille*, *Les Valseuses*…

La dynamique du *buddy movie* est assez simple : il faut amener deux personnages que tout sépare à faire équipe pour atteindre un objectif

commun, clairement déterminé. Bien entendu, cette mécanique a donné lieu à beaucoup de comédies, de *Laurel et Hardy* à *Certains l'aiment chaud* en passant par *Men in Black*. Pourtant, des films comme *L'Épouvantail* ou *Thelma et Louise* ont prouvé que le genre dramatique s'y prêtait aussi.

Le principe a aujourd'hui été tellement visité qu'il vire presque instantanément au cliché. Impossible de dénombrer le nombre de films qui ont pour héros un couple de policiers mal assortis (un Blanc/un Black, un jeune/un ancien, un honnête/un ripou, un calme/un excité).

La série des films *L'Arme fatale* avec Mel Gibson et Danny Glover a eu un tel succès qu'elle a modelé tous les films qui ont suivi. On y voit deux policiers très différents obligés de faire équipe pour résoudre une affaire. Glover est un policier noir, à quelques jours de la retraite, marié et père de famille, équilibré et calme, très attaché au protocole administratif. En face, Mel Gibson joue un personnage plus jeune, chien fou, ne respectant rien ni personne, célibataire, avec une forte tendance suicidaire. Évidemment, au départ, ils se détestent, mais ils finiront par devenir inséparables. Nous avons là la quintessence du genre, copié depuis à l'infini, jusqu'à *Rush Hour*, qui met en scène un couple de policiers, mais cette fois ce sont un Noir et un Chinois qui doivent faire équipe.

En France, la série des films *Taxi* avec Samy Naceri et Frédéric Diefenthal reprendra le même principe, de même que *Les Ripoux* de Claude Zidi.

Dans *Thelma et Louise*, Ridley Scott met en scène deux personnages de femmes, très différentes l'une de l'autre, mais les traits sont moins caricaturaux que dans les exemples précédents (le film ayant par ailleurs reçu l'Oscar du meilleur scénario en 1991). Louise est une femme d'une quarantaine d'années, assez réfléchie, méthodique et rangée. Thelma a dix ans de moins, et semble à bien des égards être encore une petite fille, vivant en couple avec un macho ridicule. Enfantine, désorganisée, superficielle, elle est l'exacte opposée de son amie. Lorsqu'elles décident de s'offrir un week-end entre filles, elles n'imaginent pas encore que le destin va bouleverser leurs vies à tout

jamais. Voyant Thelma victime d'une tentative de viol, Louise tue son agresseur ; les deux femmes sont alors obligées de prendre la fuite à travers les États-Unis.

Tous les ingrédients du *buddy movie* sont réunis ici : le couple de protagonistes mal assortis et un objectif commun – au début, s'amuser et échapper au monde des hommes, puis une quête de liberté (liberté physique d'abord : échapper à la prison puis liberté psychologique : devenir des femmes libres, briser les chaînes d'un monde dirigé par les hommes). Cet objectif est celui des personnages, mais c'est bien entendu aussi celui de la scénariste, Callie Khouri, qui souhaitait rompre avec la tradition masculine du *buddy movie*, où, dit elle, « les femmes sont passives car ce sont les hommes qui tiennent le volant ». Ici, donc, Thelma et Louise prennent, au sens propre comme au sens figuré, les rênes de leur destinée.

Il est parfois intéressant d'ajouter aux *buddy movies* une dimension amoureuse, en prenant deux personnages qui se détestent puis finiront par s'aimer.

Dans *Le Sauvage* de Jean-Paul Rappeneau, Yves Montand campe Martin, un français bourru et solitaire qui s'est exilé au Venezuela afin de trouver la tranquillité à laquelle il aspirait depuis des années. Il y a trouvé son bonheur, jusqu'au jour où débarque dans sa vie Nelly, interprétée par Catherine Deneuve, qui fuit un mari trop envahissant. Elle demande à Martin de l'aider à revendre un tableau qu'elle a volé à son mari. Celui-ci accepte, espérant se débarrasser d'elle au plus vite. Mais bien entendu, les ennuis ne font que commencer et, au fur et à mesure, ils tombent amoureux sans oser se l'avouer.

Dans *Le Diamant du Nil* de Lewis Teague, Kathleen Turner interprète Joan Wilder, une romancière à succès, qui part rechercher en Amazonie un diamant vert qui doit servir de rançon pour libérer sa sœur qui a été kidnappée. Elle rencontre Jack Colton, un aviateur cynique, qui accepte de l'accompagner dans sa mission. Bien entendu, ils se détestent au premier regard, mais le film ne se terminera pas avant qu'ils échangent plusieurs baisers.

Les protagonistes multiples

Dans certains films, de nombreux personnages nous sont présentés, partageant tous un même objectif : braquer une banque (*Ocean's Eleven*, *Le Pigeon*), ramener un puissant anneau (*Le Seigneur des anneaux*), accomplir une mission (*Mission : impossible*, *Le Salaire de la peur*), défendre des villageois (*Les Sept Samouraïs*), ou défendre une jeune femme (les sept nains dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*).

Dans *Le Seigneur des anneaux* de Peter Jackson pour la version la plus récente, la troupe qui part en quête de l'objet magique est composée d'un personnage de chaque « race » : un nain guerrier et intrépide, un hobbit intelligent mais inexpérimenté, son ami obèse et peureux, un archer… Chacun aura un rôle à jouer dans la quête, et ne sera « activé » qu'au moment voulu.

Dans *Les Sept Samouraïs* d'Akira Kurosawa, des villageois se font racketter par des brigands. Ils décident de missionner sept samouraïs pour s'en débarrasser. Ces différents guerriers sont très différents les uns des autres, l'un est un fin stratège, un autre est un guerrier courageux, un autre est presque simplet et très naïf…

Dans *Le Salaire de la peur* de Henri-Georges Clouzot, quatre Européens postés au Guatemala sont chargés d'une dangereuse mission : transporter de la nitroglycérine sur cinq cents kilomètres de routes défoncées. Mario, Jo, Luigi et Bimba acceptent car une belle somme d'argent leur est promise. Mario est un jeune aventurier qui rêve de revenir en France, il est ambitieux et intelligent. Jo est un vieux dur à cuire, ancien gangster, bougon et viril. Luigi est un Italien optimiste, et Bimba un Allemand élégant qui se révélera homosexuel. Nous le voyons, le scénariste a pris soin de bien différencier chacun des protagonistes avec des traits de caractère très affirmés.

Ces films, pourtant aux antipodes les uns des autres, ont donc pour source de création de leurs protagonistes le même principe : au lieu de créer un personnage unique qui serait à la fois courageux et timide, grincheux et intelligent, le scénariste « éclate » ce personnage unique en différentes entités.

Ce système a l'avantage d'éviter à votre personnage d'être seul dans sa quête, ou dans sa mission, et de permettre au scénariste de ne pas tomber dans l'écueil des scènes de monologue. En effet, la présence d'un grand nombre de personnages permet de créer des scènes dynamiques, de la confrontation entre eux, et du dialogue enrichissant, comme c'est le cas dans *Le Salaire de la peur*. Cela peut aussi introduire dans le film une forme d'humour induite par le choc entre ces personnages que parfois tout oppose : les méthodes, les façons d'être, la religion…



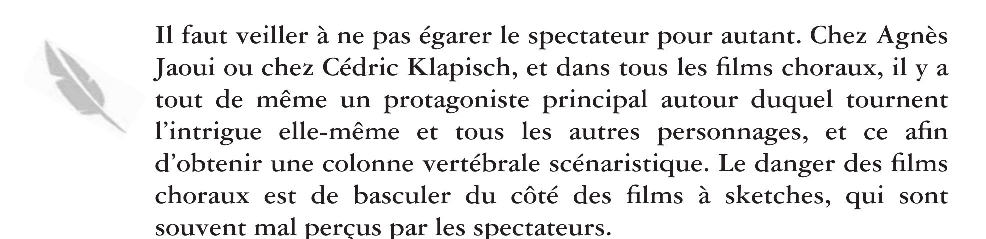
Le risque, en vous lançant dans l'écriture d'une histoire avec des protagonistes multiples, est de créer des personnages sans profondeur, à la caractérisation peu complexe, car dédiés à un type d'action, de fonctionnement. Et parfois le spectateur peut ressentir cette artificialité, ce qui peut réellement nuire au film, même s'il est par ailleurs très bien écrit.

Les films choraux

Les films choraux présentent également une galerie de personnages très différents, mais contrairement à ce qui a été dit précédemment, chaque personnage y est le protagoniste de sa propre histoire. Ce qui unit tous ces personnages n'est donc plus un même objectif mais plutôt une thématique commune.

Dans *Chacun cherche son chat*, Cédric Klapisch nous raconte avant tout l'histoire de Chloé, jeune Parisienne célibataire qui en plein été, à Paris, recherche son chat qui s'est enfui. Si l'argument du film est là, il est surtout un prétexte pour faire défiler une galerie de personnages pittoresques, qui sont tous à la recherche de quelque chose. « *Comme tout le monde* », semble dire Klapisch. Car ce que cherche Chloé en réalité, c'est savoir qui elle est, se trouver elle-même, et enfin trouver l'amour. On retrouve souvent le même principe de film choral chez Cédric Klapisch avec *L'Auberge espagnole*, *Les Poupées russes*, *Un air de famille* ou, plus récemment, *Paris*.

Le principe est repris dans le film d'Agnès Jaoui, *Le Goût des autres*, où les personnages ont tous en commun le problème de l'acceptation de soi à travers le regard des autres.



Il faut veiller à ne pas égarer le spectateur pour autant. Chez Agnès Jaoui ou chez Cédric Klapisch, et dans tous les films choraux, il y a tout de même un protagoniste principal autour duquel tournent l'intrigue elle-même et tous les autres personnages, et ce afin d'obtenir une colonne vertébrale scénaristique. Le danger des films choraux est de basculer du côté des films à sketches, qui sont souvent mal perçus par les spectateurs.

Magnolia, de Paul Thomas Anderson, fait partie des grands films choraux, avec une construction très complexe, et *Short Cuts* de Robert Altman reste la référence absolue dans ce domaine.

Alejandro Gonzalez Inarritu a utilisé ce principe pour ses trois longs métrages (*Amours chiennes*, *21 Grammes* et *Babel*).

Requiem for a Dream de Darren Aronofsky raconte la trajectoire de quatre personnages, un jeune homme, son meilleur ami, sa fiancée et sa mère. Les quatre personnages se croisent, ont des moments communs et séparés dans l'histoire, mais surtout ils sont tous reliés par le thème de l'addiction : à la drogue, au sexe, ou à la télévision.

Dans *Love Actually* de Richard Curtis, différents personnages nous sont présentés, ayant tous en commun le thème de l'amour. S'y croisent le Premier ministre britannique, un écrivain malheureux qui se réfugie dans le sud de la France, un garçon fou amoureux de sa meilleure amie…

Quand le protagoniste n'est pas celui qu'on croit

Dans la majorité des cas, désigner le protagoniste est évident. Dans bon nombre de films, il donne même son nom au titre : *Rambo*, *Rocky*, *Indiana Jones et le Temple maudit*, *Gloria*. Mais parfois, les apparences sont trompeuses.

Ainsi le film *Amadeus* de Milos Forman n'a-t-il pas, contrairement à ce qu'on pourrait imaginer, pour protagoniste Mozart, mais bien Antonio Salieri, compositeur à la cour et rival du génial compositeur. Dès le début du film, nous sommes avec Salieri, alors vieillard presque sénile qui tente de se suicider. Au prêtre qui vient le

confesser, il avoue son crime : il a tué Mozart. Le film nous raconte donc en flash-back la vie de Salieri et les événements qui l'ont amené à rencontrer, à jalouser, et enfin à tuer Mozart. Plutôt qu'un film historique sur le compositeur, c'est donc en réalité un polar sur un meurtre déguisé. Mozart n'est qu'un jouet entre les mains de son rival, il n'agit pas vraiment, se laisse berner, et court dans le piège qui lui est tendu.

Dans *Blanche-Neige et les Sept Nains* de Walt Disney, il est facile d'imaginer que le protagoniste est la jolie Blanche-Neige. Pourtant, elle agit très peu pendant le film, et n'a pas réellement d'objectif : elle n'a donc pas en réalité les qualités essentielles d'un protagoniste. De plus, elle est crédule et très facilement prise aux pièges qu'on lui tend. Une alternative se présente donc quant à l'identité du protagoniste : la méchante sorcière, ou bien les sept nains. Nous pouvons considérer que les sept nains sont des personnages très intéressants, mais qu'ils ne sont pas pour autant moteurs de l'action, pas plus que Blanche-Neige. Ils sont en fait réactifs, plutôt qu'actifs.

Le vrai protagoniste serait donc la sorcière, qui dès le début présente un objectif clair : tuer Blanche-Neige, son enjeu étant de rester la plus jolie femme du royaume. Ses obstacles étant d'abord le chasseur qui lui ment en disant que Blanche-Neige est morte, puis les sept nains qui feront tout pour la sauver.

Si l'on compare les différents films de Walt Disney mettant en scène des personnages féminins, comme *Cendrillon* ou *La Belle au bois dormant*, nous constatons que bien souvent ils présentent des personnages de femmes assez soumises, tombant dans tous les pièges, et ne pouvant se débrouiller sans une aide extérieure et souvent magique (comme les marraines fées), ou sans l'intervention de l' « Homme » qui arrive sur son beau cheval blanc. Les protagonistes réels de ces films sont donc souvent ceux qu'on appelle les « méchants », car ils sont seuls à lancer réellement l'action. On peut y voir une forme de machisme de la part de Walt Disney, mais surtout le reflet d'une époque où les femmes n'étaient que très rarement des héroïnes au cinéma, ou alors des héroïnes classiques, qui mouraient d'amour ou de chagrin. Bien plus tard, des films comme *Alien* de Ridley Scott ou

Gloria de John Cassavetes donneront de vrais rôles de protagoniste aux femmes.

En comparant ces deux œuvres, pourtant très opposées dans leur style, remarquons que leurs structures narratives sont très proches : dans les deux cas, un personnage fort et charismatique (Salieri et la sorcière) a un désir aigu (être le meilleur compositeur du monde pour Salieri, et être la plus belle femme du royaume pour la sorcière). Mais leur désir est contrarié par l'existence d'un être qui les dépasse, qui est meilleur ou plus beau qu'eux (Mozart pour Salieri, et Blanche-Neige pour la sorcière). Ces êtres deviennent donc des obstacles à leur désir, si bien que leur objectif n'est autre que de les éliminer, pour l'un comme pour l'autre par la ruse, la dissimulation : Salieri fait croire à Mozart qu'il est son ami, la sorcière se déguise en vieille dame pour tromper la vigilance de Blanche-Neige.

Ce parallèle nous permet de constater que, si les histoires varient en fonction des époques et des cultures, il existe des structures narratives qui se transmettent à travers les contes et les légendes, jusque dans les films.

Titanic de James Cameron nous raconte une histoire d'amour impossible sur le fameux paquebot en plein naufrage. Qui est le protagoniste du film : Jack, incarné par Léonardo DiCaprio, ou Rose, interprétée par Kate Winslet ? Il semble bien que même si Jack a un rôle essentiel dans le film, Rose soit la véritable protagoniste du film. En effet, elle est la seule des deux à survivre, et c'est son histoire qui nous est racontée sous la forme d'un long flash-back. De plus, c'est son personnage qui vivra le plus d'évolution, même si la mort de Jack représente une forme de changement. Jack, quand il rencontre Rose, est un garçon pauvre, un artiste qui n'a pas peur de se frotter à cette jeune femme de la bonne société. Auprès d'elle, il apprend certes que l'amour peut rivaliser avec les frontières sociales, mais sa psychologie profonde n'en est pas bouleversée, son évolution psychologique est somme toute assez superficielle. Il en va tout autrement de Rose, qui nous est donc présentée dès le début comme faisant partie d'une famille bourgeoise mais ruinée, et promise à un jeune fiancé fortuné. *A priori*, elle n'a jamais fréquenté les gens du peuple, elle vit dans un

monde clos, sans notion de ce qu'est réellement le monde extérieur. Et le monde extérieur va venir à elle lors de sa rencontre avec ce beau jeune homme, pauvre et artiste, qui saura ouvrir son cœur et son esprit. Elle comprend à son contact qu'elle déteste sa propre vie, sa famille et ce fiancé vers laquelle on veut la pousser. Elle découvre la volupté de l'amour physique, et entrevoit ce que peut être une forme de liberté. À la fin du film, le sacrifice de Jack lui permet donc de devenir une femme libre, de faire du cheval et de l'avion, en un mot de vivre sa vie.

Rose est donc le vrai protagoniste du film, puisque ces presque trois heures de film ne nous racontent rien d'autre que l'émancipation d'une femme prisonnière de sa condition. D'un certain point de vue, nous ne sommes pas très loin de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, ou des histoires de princesses prisonnières d'un donjon. Mais le donjon dans lequel Rose est enfermée au début du film n'est autre que sa propre vie, son carcan familial et social. Le vaillant chevalier qui vient la délivrer, c'est Jack, et le méchant dragon est représenté par le fiancé maléfique.

Il est donc très conseillé, lorsqu'on veut « raconter des histoires », d'avoir de bonnes bases concernant les différentes représentations mythologiques, les contes de fées, et les différents récits religieux (la Bible, le Coran…) car, de façon consciente ou non, ces histoires sont ancrées en nous et ont forgé notre perception de la dramaturgie.

L'antagoniste

Par définition, l'antagoniste est le personnage qui s'oppose au protagoniste : celui qu'on appelle de façon générale le « méchant ».



Pour être efficace, l'antagoniste doit être bien caractérisé, aussi bien que le protagoniste, afin de ne pas en faire, comme trop souvent, une simple caricature.

Dans *Batman le défi* de Tim Burton, un des antagonistes de Batman est le personnage du Pingouin, formidable méchant, car sa caractéri-

sation, tant physique que morale est très réussie. Tout d'abord, il est présenté comme une créature mi-homme mi-animal se nourrissant de poisson cru et vivant dans les égouts. Son objectif est de conquérir la ville de Gotham et de détruire Batman, ce qui le conforte dans son rôle d'antagoniste. Cependant le Pingouin est aussi un personnage triste qui souffre de son enfance malheureuse. Le spectateur éprouve donc de l'empathie pour lui, comme pour le personnage de Catwoman.

Chez Walt Disney, on peut remarquer que, souvent, plus le méchant est réussi, plus le film est réussi. Et effectivement, de la Cruella des *101 Dalmatiens* à la méchante reine de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, les films Disney sont riches en méchants haut en couleur, à tel point que le personnage principal s'en trouve parfois affaibli.

Il s'agit donc de trouver un équilibre, car le spectateur s'identifiera plus naturellement au personnage qui sera le mieux construit.

Il n'est pas rare de créer un lien de parenté entre le protagoniste et l'antagoniste. Les antagonismes familiaux sont de très puissants moteurs narratifs, comme nous le rappellent les tragédies grecques.

Un des exemples les plus frappants du cinéma moderne a été la saga *Star Wars*, la relation liant Luke Skywalker, archétype absolu du héros pur et sans reproche, au cruel Dark Vador, représentant des forces obscures, autrement dit le Mal absolu. Quelle ne fut pas la surprise des spectateurs lorsqu'ils entendirent pour la première fois cette phrase prononcée par Dark Vador et devenue culte : « *Luke, je suis ton père* » ? Réplique reprise dans nombre de parodies, à l'exemple de Mel Brooks qui, dans *La Folle Histoire de l'espace*, fait dire à Casque-Noir, le méchant : « *Je suis ton père.* » Le héros s'en émeut, surpris, et Casque-Noir reprend : « *Mais non, je déconne, je ne suis pas ton père !* »

Dans *La Fièvre dans le sang* d'Elia Kazan, la famille est un antagoniste fort : un riche pétrolier du Kansas souhaite que son fils de 18 ans, Bud, épouse une riche héritière et fasse des études. Mais Bud aime Deanie, une fille de commerçant, et il souhaite juste devenir fermier dans un ranch. Le combat entre Bud et son père sera sans merci.

Il en est de même dans *Kill Bill* de Quentin Tarantino, où l'héroïne recherche son ennemi juré, qui n'est autre que son ex-mari et mentor, dans *Le Parrain*, où Michael Corleone devient l'ennemi juré de son frère Fredo au point de l'assassiner, ou encore dans *The Yards*, *Rain Man*, *Roméo et Juliette, Et au milieu coule une rivière, Rocco et ses frères…*

Dans *Heat* de Michael Mann, nous pouvons dire qu'Al Pacino, le policier, est le protagoniste, et que Robert De Niro, le truand, est l'antagoniste. Mais affirmer l'inverse serait tout aussi vrai, tant les deux personnages se ressemblent, doubles inversés l'un de l'autre, comme ils l'affirment eux-mêmes dans une des scènes.

Dans un registre plus comique, *La Guerre des Rose*, de Dany DeVito, nous raconte l'histoire d'un couple modèle qui au moment de leur divorce se déclare une guerre sans merci.

The Indian Runner de Sean Penn offre une ambiguïté séduisante : elle fait de deux frères un homme à deux visages. Le film raconte l'histoire de deux frères qui se retrouvent. Joe est policier dans une petite ville des États-Unis, marié et père de famille, Franck est un petit truand célibataire qui a déjà fait de la prison. Tout les oppose : l'un est doux, l'autre violent et alcoolique. La caractérisation de ces frères en fait donc deux personnages exactement à l'opposé l'un de l'autre. Quand le film commence, le second revient du Vietnam où il a servi comme soldat. L'objectif du premier, un peu malgré lui, sera d'aider son frère à se réintégrer dans la société (en vain).

Au premier abord, nous pouvons imaginer avoir à faire à deux personnages différents qui essaient de s'apprivoiser l'un l'autre, mais en fait, il s'agit d'un seul et même personnage confronté à son alter ego maléfique, à sa part d'ombre, et essayant de lutter contre la tentation de basculer de l'autre côté. La scène de fin est à cet égard très symbolique : en laissant partir son frère, Joe repousse définitivement le démon. Pendant tout le film on sent que cet homme calme en apparence bout intérieurement. Ce frère violent et alcoolique, libre en un sens, représente toutes les tentations auxquelles il doit résister pour rester un bon père, un bon mari. Cette confrontation n'est pas très éloignée de celle que vit Luke Skywalker quand il combat ce père qui le supplie de le rejoindre du côté obscur.

John Woo met en scène cette ambiguïté dans ce film très étrange et presque psychanalytique qu'est *Volte/Face*, où le gentil et le méchant se voient amenés à échanger leurs visages. Cet échange de visage, mis en scène ici de façon très pragmatique, a été traité de façon plus indirecte mais tout aussi évidente par Ingmar Bergman dans *Persona*, qui raconte la confrontation entre une comédienne devenue mutique et l'infirmière qui s'occupe d'elle. Au fur et à mesure, Bergman insinue que ces deux femmes n'en font qu'une, jusqu'à ce plan célèbre et magnifique où leurs deux visages se fondent dans le miroir.

Nous l'avons vu, le choix du ou des protagonistes de votre film est crucial puisque c'est de ce choix que dépend en grande partie le succès de votre histoire. Votre protagoniste étant désormais désigné, vous allez devoir lui donner un objectif à atteindre.

Déterminer des objectifs

La question dramatique

Un film doit pouvoir se résumer par une « question dramatique », à savoir la question suivante : « Le *protagoniste* va-t-il atteindre son *objectif* ? ».

À la source de toute narration dramatique doit se trouver la dynamique :



Pour qu'un spectateur puisse s'intéresser à ce que vous allez lui raconter pendant plus de quatre-vingt-dix minutes, il faut qu'il comprenne ce qui motive le protagoniste. En un mot : il veut savoir ce que vous lui racontez.

Voici la question dramatique de quelques films :

- les enfants parviendront-ils à échapper au faux pasteur ? (*La Nuit du chasseur* de Charles Laughton) ;
- les Blues Brothers arriveront-ils à sauver leur orphelinat ? (*The Blues Brothers* de John Landis) ;
- Babe Levy échappera-t-il aux nazis ? (*Marathon Man* de John Schlesinger) ;
- Jason Bourne parviendra-t-il à retrouver son identité ? (*La Mémoire dans la peau* de Doug Liman) ;
- E.T. parviendra-t-il à rentrer chez lui ? (*E.T. l'extraterrestre* de Steven Spielberg) ;

- Billy Elliot parviendra-t-il à devenir danseur ? (*Billy Elliot* de Stephen Daldry) ;
- Travis parviendra-il à renouer avec sa femme ? (*Paris, Texas* de Wim Wenders) ;
- Clarice Sterling parviendra-t-elle à arrêter le serial killer ? (*Le Silence des agneaux* de Jonathan Demme).

Nous pourrions poursuivre cette liste à l'infini, mais il est plus intéressant que vous tentiez de trouver, dans les films que vous aimez, la question dramatique que le scénariste pose.

Qui dit « question dramatique » dit « réponse dramatique », et les spectateurs ne pardonnent pas aux scénaristes qui laissent en suspens la fin du film. Il est donc impératif, avant de commencer à vous lancer dans l'écriture, de connaître cette réponse, et donc la fin de votre histoire.

Le « Macguffin » ou objectif prétexte

Il arrive qu'un scénariste se désintéresse de l'objectif de son protagoniste, préférant mettre l'accent sur les relations entre les personnages, comme parfois chez Alfred Hitchcock. Dans ses entretiens avec François Truffaut, il explique que, conscient de l'obligation de mettre en place un objectif pour son personnage, il avait inventé le mot « Macguffin » qui désigne un objet prétexte qui lance l'intrigue.

Dans *Les Enchaînés*, Ingrid Bergman et Cary Grant recherchent de l'uranium, mais cette piste est en fait complètement anecdotique car ce qui intéresse vraiment le réalisateur, c'est la relation entre les deux personnages, Alice et Devlin. Même chose dans *Psychose*, où la somme d'argent volée par Marion Crane au début justifie la mise en place du film, mais est totalement abandonnée ensuite.

Nous trouvons la même idée dans *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, où, pendant tout le film, une mystérieuse valise passe de main en main, provoquant meurtres et fusillades, sans que jamais son contenu ne nous soit révélé, référence évidente à *En quatrième vitesse* de Robert Aldrich.

Ce qui intéresse les scénaristes avec la mise en place d'un « Macguffin », ce sont les bouleversements que les personnages vont rencontrer à cause de cet objet, mais l'objet en lui-même n'est qu'un prétexte. Dans *Le Diamant du Nil*, c'est bien la relation entre Joan et Jack qui intéresse le scénariste, pas le

diamant lui-même. Dans *Stand by me*, le corps que les quatre garçons partent chercher n'est qu'un prétexte pour les lancer sur la route, et les observer dans leurs discussions et leur apprentissage de la vie.

Donner un objectif à votre (vos) protagoniste(s)

L'objectif à l'origine de la question dramatique doit obéir à plusieurs règles.

Tout d'abord, l'objectif doit être unique car le spectateur doit en sentir l'importance pour le protagoniste. Bien entendu, cet objectif, que l'on nommera « objectif général », sera divisé pendant tout le film en différents « objectifs locaux », que le personnage devra atteindre pour parvenir à ses fins.

De plus, l'objectif doit être clairement exposé : il est essentiel que le spectateur comprenne assez rapidement ce qui motive le protagoniste, afin que l'identification ait lieu. Un objectif trop complexe, trop obscur, mal expliqué peut très vite amener un spectateur à « décrocher », à se désintéresser de votre histoire.

L'objectif doit être source d'obstacles et de conflits pour le protagoniste, en ce que les difficultés occasionnées seront le cœur même de la progression dramatique du film : elles amèneront le héros vers sa nécessaire transformation.



Si le protagoniste atteint trop facilement son objectif, le film perd de son intérêt, mais inversement, si les obstacles sont trop forts, il y a un risque de surenchère, ce qui est le cas dans beaucoup de films dits « d'action ».

L'objectif est rarement connu dès le début du film, ni par le spectateur ni même par le protagoniste lui-même. Dans *Il était une fois dans l'Ouest*, réalisé par Sergio Leone, au contraire, le héros incarné par Charles Bronson a un objectif depuis bien avant le début du film puisqu'il veut se venger d'un homme qui a tué son frère près de trente ans plus tôt. Et cela, le spectateur ne l'apprendra qu'après presque

trois heures de film. C'est une démarche scénaristique très risquée, mais le spectateur n'est pas frustré de ne connaître qu'à la fin l'objectif de l'homme à l'harmonica, car les scénaristes ont pris soin de développer suffisamment d'intrigues secondaires pour que jamais l'intérêt ne retombe.

Dans *Memento* de Chris Nolan, le personnage sait dès le début du film qu'il veut retrouver l'assassin de sa femme, mais le spectateur ne le comprend que petit à petit.

L'Épouvantail raconte l'histoire de deux personnages, Lionel et Max, qui se rencontrent sur les routes. Max sort de prison, il a pour objectif de créer une entreprise de lavage de voitures. Lionel, qui a passé cinq ans dans la Marine, a quant à lui pour objectif de se rendre à Detroit pour retrouver sa femme et son enfant. Ils décident de faire un bout de route ensemble. Si, quand le film commence, chacun a déjà son objectif en tête, le spectateur ne les connaîtra néanmoins qu'à la fin du premier acte, quand, lors d'une scène dans un restaurant, chacun exposera à l'autre son rêve secret.

Toutefois, ce cas de figure est assez peu fréquent, et les scénaristes préfèrent souvent présenter leurs personnages, l'ambiance générale du film, les décors, avant de donner un objectif au personnage. Cela permet de créer une sympathie avec un personnage avant de le plonger dans une situation extraordinaire dont il devra se sortir. En règle générale, l'objectif du protagoniste doit devenir évident à la fin du premier acte du film, soit à peu près entre treize et vingt minutes après le début. C'est alors que l'on bascule dans le second acte, mais nous y reviendrons dans le chapitre consacré à la structure narrative.

Pour le spectateur, il est important que l'objectif soit très concret : par exemple, « être heureux » n'est pas un objectif suffisamment cinématographique, car trop vague et abstrait. Si vous souhaitez raconter l'histoire d'un homme qui veut être heureux, il faut alors trouver la traduction concrète de cet objectif : épouser une femme aimée, avoir de l'argent, trouver un travail, ou tout simplement être seul et ne rien faire. Dans *L'Inconnu du Nord-Express* d'Alfred Hitchcock, l'objectif des deux personnages est d'éliminer une

personne de leur entourage, ce qui est un objectif très clair et surtout très facilement appréhendable par le spectateur.

Il est important que l'objectif ne soit pas dévoilé trop tard dans le film, au risque de lasser le spectateur. Dans *Mad Max*, de George Miller, le protagoniste est Max Rockatansky, un super policier. Son objectif de départ est lié à son métier, arrêter les bandits qui sillonnent les routes. Au début du film, il intercepte un gangster qui se tue au volant de sa voiture. À partir de ce moment-là, le film stagne un peu, car nous passons tout à coup dans l'histoire des amis du gangster tué, qui ont pour objectif de se venger de Max. S'ensuivent des séquences alternées passant du point de vue de Max au point de vue de la bande de gangsters. Le spectateur est alors un peu perdu car le personnage qu'on lui présentait comme protagoniste passe au second plan de l'intrigue. Puis les bandits tuent la femme et le fils de Max, ils ont alors atteint leur objectif, mais Max en a un nouveau, qui est de se venger. Les quinze dernières minutes raconteront donc les tentatives de Max pour atteindre cet objectif, qui est alors très clairement établi pour le spectateur.

La structure de ce film est assez mal équilibrée, car pendant une grande partie du second acte se trouve ce qu'on appelle un « ventre mou », c'est-à-dire un moment de flottement où le spectateur se retrouve face à un protagoniste sans objectif fort. Par contre, dès que sa femme et son fils se font tuer, le film replonge dans un rythme enlevé, car de nouveau le protagoniste reprend sa place dans l'histoire. Dans ce cas précis, le flottement scénaristique est contrebalancé par la mise en scène du film, qui en 1979 représentait une révolution dans la façon de mettre en scène la violence et l'imagerie d'un monde post-apocalyptique.

Dans une construction assez proche, nous pouvons lui préférer le film de Sam Peckinpah, *Les Chiens de paille*, qui raconte l'histoire d'un professeur de mathématique timide et rangé qui, suite au viol de sa femme, se transforme en un vengeur méthodique et violent. La différence fondamentale est que, dès le début de ce film, des indices nous amènent à comprendre qu'un basculement va avoir lieu, et que le protagoniste est unique et très clairement identifié.

Les protagonistes sans objectif

Dans *American Graffiti*, George Lucas nous raconte l'histoire d'une bande de jeunes gens dans l'Amérique des années 1960. Entre courses de voitures et premiers baisers, le film ne déroule pas vraiment d'intrigue, et le protagoniste, interprété par Ron Howard, n'a pas réellement d'objectif.

Les Vitelloni de Federico Fellini raconte quelques jours d'une bande de copains désoeuvrés dans l'Italie de l'après-guerre. Ici non plus, aucune intrigue réelle ne se noue vraiment, mais l'on suit les déambulations des personnages avec plaisir.

Ces films peuvent être qualifiés de « chroniques » ou de « tranches de vie », car ils s'intéressent plus aux personnages en prise directe avec leur environnement qu'à une éventuelle intrigue extérieure. Le danger des films bâtis sur cette base est que le spectateur se dise : « il ne se passe rien », ce qui n'est pas tout à fait faux, même si ces films sont truffés d'anecdotes, de micro intrigues. C'est aussi ce que fait Martin Scorsese dans *Mean Streets*, où l'on suit la vie de quelques personnages dans le quartier italien de New York, ou ce que fait Barry Levinson dans *Liberty Heights*, chronique très autobiographique comme le sont souvent ce type de films. Citons aussi *La Dernière Séance* de Peter Bogdanovich.

Nous trouvons aussi ce principe dans *M.A.S.H.* de Robert Altman, chronique décalée et jubilatoire sur la guerre de Corée. Le film se déroule dans un hôpital militaire et nous permet de suivre les aventures rocambolesques de quelques personnages hauts en couleur. Pour autant, il n'y a pas d'intrigue à proprement parler.

Dans la ville blanche d'Alain Tanneur raconte les déambulations de Paul, mécanicien sur un bateau, qui abandonne son poste pour marcher dans les rues de Lisbonne. De son propre aveu, le personnage n'a pas d'objectif déclaré.

Souvent, les mêmes objectifs se retrouvent de film en film, mais traités de façon différente :

- se venger (*Kill Bill*, *La Jeune Fille et la Mort*, *Il était une fois dans l'Ouest*, *Crossing Guard*, *L'Été meurtrier*, *Carrie*, *Manon des sources*…) ;
- s'enrichir (*Jackie Brown*, *Le Bon, la Brute et le Truand*, *Bonnie and Clyde*, *Les Affranchis*, *La Nuit du chasseur*, *Le Salaire de la peur*…) ;

- trouver un trésor (*Les Goonies*, *L'Île au trésor*, *Allan Quatermain et les Mines du roi Salomon*…) ;
- gagner un match (la série des *Rocky*, *Million Dollar Baby*, *Une équipe hors du commun*…) ;
- séduire quelqu'un (*Cyrano de Bergerac*, *Lolita*, *Quand Harry rencontre Sally*, *Les Liaisons dangereuses*, *L'Aurore*, *Les Bronzés*, Les *Lumières de la ville*, *Le Journal de Bridget Jones*, *Punch-Drunk Love*, *Mary à tout prix*, *Un jour sans fin*…) ;
- trouver un objet (*Excalibur*, *Les Aventuriers de l'arche perdue*, *Le Seigneur des anneaux*, *À la poursuite du diamant vert*…) ;
- monter un spectacle (*Les Producteurs*, *Fame*, *All That Jazz*, *Les Chaussons rouges*, *Les Commitments*…) ;
- survivre (*Les Survivants*, *Délivrance*, *Seul au monde*, *L'Aventure du Poséïdon*, *La Tour infernale*…) ;
- trouver du travail (*Tootsie*, *Les Raisins de la colère*, *Le Couperet*…) ;
- rentrer à la maison (*E.T. l'extraterrestre*, *After Hours*, *Le Magicien d'Oz...*) ;
- surmonter un deuil (*La Chambre du fils*, *Tout sur ma mère*…) ;
- mourir (*Mar Adentro*, *La Grande Bouffe*, *Le Feu follet*, *Leaving Las Vegas*…) ;
- tuer un méchant (*Inspecteur Harry*, *Alien*…) ;
- sauver le monde (*Independance Day*, *Armageddon*, *Le Cinquième Élément*…) ;
- dénoncer (*Erin Brokovich*, *Révélations*…) ;
- tourner un film (*La Nuit américaine*, *Ça tourne à Manhattan*, *Chantons sous la pluie*, *Ed Wood*…) ;
- mener une enquête (*Fargo*, *Snake Eyes*, *Seven*, *Le Silence des agneaux*, *Chinatown*, *Meurtre mystérieux à Manhattan*, *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*…) ;
- échapper aux nazis (*Le Pianiste*, *La Grande Vadrouille*, *Marathon Man*…) ;

- retrouver la mémoire (la trilogie *Jason Bourne*, *Memento*…) ;
- protéger (*Gloria*, *Les Sept Samouraïs*…) ;
- la soif de pouvoir (*Le Parrain*, *Scarface*, *American Gangster*, *Citizen Kane*, *Eve*…) ;
- s'évader (*Les Évadés*, *La Grande Évasion*, *Papillon*, *L'Évadé d'Alcatraz*…).

Dramatiser l'objectif

Les moyens du protagoniste

Avoir trouvé un bon objectif, c'est-à-dire clairement défini et suffisamment intéressant, n'est pas suffisant. Ce qui fait que votre film se distinguera des autres, c'est la manière dont vous amènerez votre personnage à l'atteindre, autrement dit : quels moyens votre protagoniste mettra-t-il en œuvre pour atteindre son objectif ?

Si trouver du travail est un objectif souvent utilisé au cinéma, il peut prendre des formes très diverses, selon que vous écriviez une comédie ou un drame social. Chez Ken Loach, un personnage ne cherchera pas du travail comme dans *Tootsie* de Sidney Pollack, par exemple. Dans *Tootsie*, le protagoniste est un comédien au chômage. Pour s'en sortir, il décide de se déguiser en femme, et il trouve du travail presque instantanément. Dans *Le Couperet* de Costa-Gavras, le protagoniste est lui aussi un homme au chômage. Mais pour trouver du travail, il décide d'assassiner tous ses concurrents. Même objectif donc, mais deux moyens complètement différents de l'atteindre.

Pour résoudre une enquête, certains personnages utiliseront plutôt leur intelligence (la série des Sherlock Holmes, ou encore l'inspecteur Rouletabille dans *Le Mystère de la chambre jaune* de Bruno Podalydès par exemple), ou la force (la série des *Inspecteur Harry*…).

La façon dont un personnage cherchera à atteindre son objectif fait partie intégrante de sa caractérisation, et la renforce.

L'enjeu

Pour que votre film fonctionne, l'objectif doit être lié à un enjeu fort, l'enjeu étant ce que le protagoniste peut perdre ou gagner à travers l'objectif qui lui est fixé.

Vous devez donc vous demander : « Jusqu'où irait mon protagoniste pour atteindre son objectif ? » et : « Pourquoi est-ce si important pour lui d'atteindre cet objectif ? ». Plus il y a d'enjeux, plus l'histoire est intéressante.

Dans *Les Fugitifs*, nous voyons dès le début François Pignon (Pierre Richard) commettre un cambriolage, de façon totalement grotesque d'ailleurs. Son objectif est donc de gagner de l'argent, et nous le sentons désespéré. Et l'enjeu apparaît pour de bon lorsqu'il explique à Jean Lucas (Gérard Depardieu) qu'il cambriole cette banque pour gagner suffisamment d'argent pour payer une opération à sa fille. Immédiatement, le personnage emporte notre sympathie.

L'enjeu le plus évident se situe dans le danger de vie ou de mort. Dans *Le Pianiste* de Roman Polanski, le héros doit se cacher et apprendre à vivre dans les ruines pour ne pas être déporté dans les camps de concentration. D'emblée, son objectif est compris par le spectateur, et l'enjeu est très évident.

Dans un film policier, l'objectif du protagoniste est généralement d'arrêter le coupable. Mais si l'on se contente de cette base, l'enjeu est quasiment inexistant, à part celui de bien faire son travail. L'enjeu devient plus intéressant quand le protagoniste est partie prenante de l'enquête, et que sa propre vie, ou celle de sa famille est mise en jeu. Dans *Seven*, par exemple, l'intérêt du film vient entre autres du fait que la vie personnelle du personnage de Brad Pitt va être bouleversée par son enquête. Dans *Le Silence des agneaux*, Clarice Sterling apprendra beaucoup sur elle-même pendant son enquête, puisque sa relation avec Hannibal, si elle est déterminée par son besoin de résoudre l'enquête, prend très vite la tournure d'une psychanalyse.

L'enjeu peut être absolument personnel au protagoniste. Un cas extrême se situe dans le film de John Boorman, *Le Point de non-retour*, où le personnage joué par Lee Marvin a un objectif très clair et

exprimé très tôt dans le film : récupérer ses 93 000 dollars que lui doivent les patrons d'une organisation mafieuse. *« Je veux mes 93 000 dollars »* est d'ailleurs une des répliques récurrentes du film. L'enjeu pour le personnage se situe pourtant au-delà de l'argent : c'est devenu une question d'honneur, il est prêt à tout pour récupérer son argent, quitte à tuer tout le monde sur son passage. Quand un personnage lui propose une plus grosse somme d'argent s'il est épargné, Lee Marvin refuse, cette quête est devenue si obsessionnelle qu'elle dépasse son but initial. Le film en acquiert un aspect quasi expérimental et psychédélique, ce qui était évidemment le souhait initial du réalisateur.

De même, dans *Thelma et Louise*, l'objectif pragmatique des deux héroïnes est d'échapper à la police, leur objectif psychologique est d'échapper à l'enfermement de leurs vies respectives, et elles préféreront finalement la mort plutôt que le retour à leurs vies d'avant. D'un côté, leur mort est donc un échec pour l'atteinte de leur objectif, mais le sourire qui se dessine sur leurs visages quand elles sautent du ravin montre qu'en fait elles ont atteint cette liberté dans la mort.

Pour illustrer la même idée, parlons de *Butch Cassidy et le Kid* de George Roy Hill, où les deux protagonistes sont des hors-la-loi, prêts à tout pour conserver leur liberté. Dans une scène finale restée célèbre, ils préféreront mourir ensemble plutôt que finir en prison. Dans la même veine, nous pouvons citer la fin de *Bonnie and Clyde*, et tous les films tirés de la pièce *Roméo et Juliette* de William Shakespeare, où les héros préfèrent mourir plutôt que vivre séparés.

Certains films présentent des protagonistes beaucoup moins nobles, comme celui qu'interprète Humphrey Bogart dans *Le Faucon maltais* de John Huston, où son objectif pragmatique est de retrouver une statuette, son enjeu étant uniquement de toucher l'argent en récompense de la réussite de sa mission.

À l'inverse, l'enjeu peut tout à fait dépasser les héros. C'est le cas de la plupart des films d'action. Les protagonistes d'*Armageddon*, de Michael Bay, ont ainsi pour objectif de détruire une comète qui risque de percuter la terre : l'enjeu est évidemment la survie du genre humain. Dans un autre genre, dans *JFK* d'Oliver Stone, l'objectif du

héros est de prouver que Kennedy a été victime d'un complot. Son enjeu est donc de faire le ménage dans la politique américaine et de faire reculer la corruption.

L'enjeu : reflet d'une époque

Du choix de l'enjeu dépendra la réception du film par le spectateur ; ce dernier sera bien souvent beaucoup plus touché par un personnage dont l'enjeu est de répandre le bonheur sur la planète plutôt que de s'enrichir personnellement.

On peut constater que le genre de héros que l'on croise dans les films de John Huston a quasi complètement disparu des écrans, les spectateurs étant plus en demande de héros positifs. Mais le cinéma des années 1970, et particulièrement le cinéma américain, fut très riche de ces personnages que l'on appelait alors les « anti-héros » : Travis Bickle dans *Taxi Driver* de Martin Scorsese, l'inspecteur Harry, Jack Gittes dans *Chinatown* de Roman Polanski, Barry Lyndon dans le film éponyme de Stanley Kubrick, Sonny Wortzik dans *Un après-midi de chien* de Sydney Lumet, Robert Dupea dans *Five Easy Pièces* de Carole Eastman et Bob Rafelson.

Ces personnages avaient généralement des objectifs moins positifs que ceux d'aujourd'hui, ce qui était le reflet de la société américaine de l'époque, révoltée par la guerre du Vietnam, la mort de Kennedy, le scandale du Watergate et la fin d'une époque *« peace and love »*.

Donner des objectifs à vos personnages secondaires

Si le protagoniste doit être doté d'un solide objectif, il doit en être de même pour les personnages secondaires.

L'antagoniste

L'antagoniste, en tant que personnage qui s'oppose au protagoniste, a d'emblée un objectif. Dans beaucoup de films, c'est même l'objectif de l'antagoniste qui est moteur de l'action, car en voulant faire le mal, le « méchant » donne un objectif au protagoniste.

Dans *Speed* de Jan de Bont, le personnage de Keanu Reeves nous est présenté au début de l'histoire comme un super policier spécialisé

dans les interventions à haut risque. Mais un psychopathe met une bombe dans un bus qui explosera s'il descend en dessous d'une certaine vitesse. L'antagoniste a donc un objectif : tuer ces gens. Keanu Reeves a donc à son tour un objectif : les sauver, son objectif est donc bien né de celui de l'antagoniste.

C'est une construction très fréquente en dramaturgie, elle a le mérite de faire entrer le film dans l'intrigue plus rapidement, car l'action est déjà lancée au moment où l'histoire commence.

Même principe dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*, où c'est la volonté de la reine de tuer Blanche-Neige au début du film qui provoque la fuite du personnage et donc le début de l'histoire.

Dans *Apocalypse Now*, le colonel Kurtz a déjà déserté l'armée et instauré son royaume de la terreur quand les militaires viennent chercher Willard afin qu'il retrouve Kurtz.

Dark Vador, dans *Star Wars*, a déjà pris le contrôle de l'Univers quand Luke Skywalker décide de l'affronter pour restaurer la République.

Les confidents

Dans de nombreux films se retrouvent des personnages secondaires qui ont pour seul objectif d'écouter ou de consoler le protagoniste : ce sont les confidents. On peut noter ici une résurgence de la tradition théâtrale du personnage de la « suivante », qui permettait au héros d'exprimer à voix haute ses états d'âme, ou bien d'expliquer au spectateur l'avancement de l'intrigue. De fait, les confidents constituent une aide précieuse pour le scénariste, s'ils n'arrivent pas de manière artificielle simplement pour recueillir les épanchements d'un héros condamné au silence sans leur présence.

Dans *Nelly et Monsieur Arnaud* de Claude Sautet, Nelly a une amie avec qui elle boit régulièrement des cafés, ce qui permet au scénariste de créer des scènes où elle explique ce qu'elle ressent par rapport au personnage de Monsieur Arnaud. L'utilité de ce personnage s'arrête là, on pourrait dire que son seul objectif est de permettre à l'héroïne de verbaliser ce qu'elle ressent. Mais ce rôle, même petit, est très bien écrit, et le spectateur ne le ressent pas comme artificiel, d'autant plus

que c'est cette amie qui permettra au début du film la rencontre entre Nelly et Monsieur Arnaud.

Dans *In Her Shoes* de Curtis Hanson, l'artifice est plus grossier. Le personnage joué par Toni Colette a une amie à qui elle se confie de temps en temps, mais l'on sent bien que ces scènes ne sont là que pour faire « respirer » le film, et accentuer les moments où le personnage se sent seule. C'est tout à fait dommage car le film est bien écrit et le spectateur n'a vraiment pas besoin de ce personnage, qui disparaît d'ailleurs assez rapidement du film.

Le personnage du psychanalyste semble être aujourd'hui la version moderne du confident. Arnaud Desplechin l'utilise au début *d'Un conte de Noël*, pour permettre au spectateur de savoir ce qui se passe dans la tête d'un de ses personnages. De même, Woody Allen l'utilise dans beaucoup de ses films, en particulier dans *Annie Hall* où il utilise l'écran coupé en deux pour que ses deux personnages fassent en parallèle un compte-rendu de leur état émotionnel : c'est très artificiel, bien entendu, mais complètement cohérent avec le reste du film, et surtout très drôle.



Si vous utilisez des personnages de confidents dans vos scénarios, il est important de les soigner, en leur donnant une trajectoire pendant le film, c'est-à-dire une mini-intrigue les concernant, une évolution même minime, afin que chacune de leur apparition ne semble pas artificielle.
Si vous arrivez à les inclure dans l'intrigue générale, c'est encore mieux, mais si vous ne les utilisez qu'une fois, essayez de justifier le fait qu'on ne les reverra pas pendant le film. Donnez-leur un caractère, un trait de caractérisation dominant, une petite manie ou un détail significatif qui fait qu'ils deviennent, même le temps d'une scène, un personnage à part entière.
Évitez si possible les scènes de confidence par téléphone, qui sont très souvent anti-cinématographiques, et que le spectateur aura l'impression d'avoir vu cent fois.

Dans *Secrets et mensonges* de Mike Leigh, nous trouvons une utilisation assez malheureuse du personnage de confident. Hortense est une jeune femme qui vient de perdre sa mère adoptive. Elle décide alors

de se lancer à la recherche de sa mère naturelle. Ces deux événements la bouleversent énormément, sa vie est tellement chamboulée qu'elle décide d'en parler à sa meilleure amie.

Nous les voyons donc toutes les deux prendre un verre et discuter de leurs vies respectives. Et le scénariste en profite alors pour permettre à Hortense de verbaliser ses émotions et ses sentiments du moment, ce qui est assez maladroit puisque ce qu'elle dit à voix haute était par ailleurs très compréhensible sans cette scène, qui semble du coup être une paraphrase alourdissant le rythme global du film. De plus, nous ne verrons plus jamais cette meilleure amie, sans explication, ce qui nous renforce dans l'idée que ce personnage n'a été créé que pour cette scène.

C'est très dommage car cela passe pour une facilité scénaristique dans un film qui est par ailleurs très bien écrit, tout en sensibilité et en retenue. Il aurait mieux valu laisser le personnage d'Hortense dans sa caractérisation de départ, c'est-à-dire celle d'une jeune femme qui vit seule dans son appartement, et qui subit de plein fouet la perte d'un parent. Les retrouvailles avec sa mère naturelle n'en auraient été que plus fortes, ou bien il aurait fallu installer durablement ce personnage de meilleure amie et la présenter comme une colocataire par exemple (ce que fera Mike Leigh beaucoup plus tard dans *Be Happy*). Dans *Tootsie* de Sidney Pollack par exemple, le personnage de Dustin Hoffman est accompagné par un personnage de meilleur ami/colocataire, ce qui permet au scénariste de verbaliser les émotions de son personnage principal.

Dans *Le Septième Sceau*, Ingmar Bergman raconte l'histoire d'un chevalier du Moyen Âge, Blok, pendant une épidémie de peste. Il se pose des questions existentielles sur la vie et la mort et, pour éviter de le faire monologuer, Bergman invente un personnage d'écuyer, mi-confident mi-bouffon, très cynique et désabusé, qui accompagne le protagoniste dans sa quête.

Dans *Pretty Woman* de Garry Marshall, les personnages de Richard Gere et de Julia Roberts ont chacun un ami, qui joue le rôle de confident. Pour Julia Roberts, c'est une prostituée comme elle, avec qui elle habite de temps à autre, et à qui elle peut confier ce qu'elle

ressent dans sa relation avec Richard Gere, et dans les bras de qui elle pourra pleurer quand la situation avec celui-ci sera conflictuelle. Cette amie n'aura pas de rôle vraiment majeur dans le déroulement de l'histoire, jusqu'au bout elle sera l'archétype de « la bonne copine ».

De son côté, Richard Gere a un ami, qui travaille comme lui dans les affaires d'argent. Ils sont proches, et Gere lui confie tous ses secrets. Quand cet ami le taquine sur sa relation avec Julia Roberts, Gere, un peu agacé, lui confie que c'est une prostituée. En fait, il ne veut pas reconnaître son amour naissant pour elle. Cet ami, ce confident, va ensuite aller voir Julia Roberts et lui demander « combien elle prend », en lui glissant que c'est Gere qui a vendu la mèche. S'ensuivra une crise violente entre Roberts et Gere qui amènera ce dernier jusqu'à frapper son désormais ancien ami, avant de partir à la poursuite de son nouvel objectif : reconquérir sa belle. Ce personnage de confident aura permis à Richard Gere de comprendre à quel point il est attaché à Julia Roberts.

Un confident peut donc, à partir des informations qu'il a reçu d'un des personnages, avoir une vraie influence sur le déroulement de la narration. C'est le cas dans *Midnight Express* d'Alan Parker, qui raconte l'histoire d'un américain emprisonné dans une prison turque. Billy Hayes a désormais un objectif très clair : s'évader, mais aussi ne pas devenir fou car ses conditions de détention sont atroces. Pour l'aider, le scénariste a créé deux personnages de codétenus, dont les objectifs seront de le conseiller et de le soutenir. L'un d'eux deviendra même son amant.

Les mentors

Certains personnages secondaires vont, en plus d'être des « véhicules à information » pour le scénariste, occuper un rôle supplémentaire auprès du protagoniste : celui de « mentor », ou « guide spirituel », dont l'objectif sera d'aider le protagoniste à avancer dans la vie, à progresser face aux obstacles, à acquérir des connaissances qui lui permettront de mener sa quête à bien.

Les mentors sont souvent issus des archétypes que l'on trouve dans les contes de fées et les différentes mythologies. Arrivés jusqu'à nous, ils prennent des formes diverses, mais leur rôle est le même : aider le protagoniste à vaincre les obstacles qui se dressent entre lui et son objectif, généralement en lui transmettant leur savoir. Parfois, bien sûr, les obstacles ne sont pas qu'externes (dragons, chevaliers noirs) mais internes (la peur, le doute). Dans le cycle du Graal, par exemple, Merlin est le mentor d'Arthur, futur roi. Mais au début du cycle, Arthur est un jeune homme, presque un enfant, et il doit apprendre à se battre, à gouverner, à affronter sa peur et ses démons : c'est dans chacune de ses étapes qu'intervient Merlin, le magicien, l'enchanteur.

Généralement, le mentor est un homme, plus âgé que le protagoniste, et vivant dans un lieu isolé. Et c'est le protagoniste qui va vers le mentor, jamais l'inverse.

Comment parler de mentor sans évoquer Yoda dans *Star Wars* ? Il vit dans un marais à l'écart de la société, et éduquera le jeune Luke Skywalker, le formera pour devenir un « Jedi », c'est-à-dire un chevalier aux pouvoirs extraordinaires. Mais au début de la saga, tout comme Arthur, Luke est un jeune homme, inexpérimenté, arrogant, et qui doute de son destin. L'objectif de Yoda sera de l'aider à trouver sa voie, et de lui enseigner la maîtrise de ses émotions. Il essaiera aussi de préserver le jeune Skywalker de la tentation du mal, des forces obscures qui sont représentées par Dark Vador. Dans ce film, nous avons donc un personnage de mentor au sens vraiment littéral. C'est parfois plus subtil.

Dans *Taxi Driver*, un personnage se fait appeler « the Wizard », « le Sorcier » : il se considère lui-même comme un sage, comme un mentor pour tous ses collègues chauffeurs de taxi. Dans plusieurs scènes, son objectif est de donner des « leçons » de philosophie à Travis Bickle. Mais ce dernier est trop torturé pour adhérer à ce que dit « the Wizard », et il ne sera jamais réellement admis dans le « cercle » des initiés. Ici, le personnage du mentor est là pour accentuer le fait que Travis est complètement en dehors du monde qui

l'entoure, qu'il ne peut entendre les conseils extérieurs, et que la seule personne qui puisse le faire changer, c'est lui-même.

Seven peut être vu avant tout comme un *buddy-movie*, puisque nous avons vu qu'il mettait en scène deux policiers très différents ayant le même objectif : résoudre une série de meurtres. De leurs différences de méthode et de caractère naîtront des scènes intéressantes, conflictuelles, graves ou au contraire touchantes. Mais le scénariste a apporté une dimension supplémentaire à la relation entre les deux hommes.

En effet, le rôle qu'interprète Morgan Freeman (Somerset) est dès le début clairement exprimé comme celui d'un mentor pour le jeune flic qu'est David Mills campé par Brad Pitt. Somerset inspire une certaine sagesse ; il est calme, posé, méthodique quand Mills est fougueux, arrogant, bordélique. Somerset est cultivé, il connaît les grands classiques de la littérature, ce qui permettra d'ailleurs de les mettre sur la voie du meurtrier. Pendant tout le film, l'objectif de Somerset sera d'apprendre à Mills la patience, la réflexion, à combattre ses démons intérieurs, jusqu'à la scène finale, où il tentera d'arrêter le geste fatal de son coéquipier.

Par ailleurs, il est intéressant de constater que, dans ce même film, Somerset deviendra le confident de la femme de Mills, ce que ce dernier ignore. Cela permettra au spectateur de savoir qu'elle est enceinte, information que Mills n'aura qu'à la toute fin du film.

Harold et Maude d'Hal Ashby présente une autre forme de relation de mentor à élève. Il s'agit d'une relation peu commune entre une sexagénaire et un garçon de 18 ans. Si le film est avant tout une histoire d'amour, il s'agit bien pour le scénariste de montrer comment un jeune homme inexpérimenté va apprendre la vie au contact d'une personne beaucoup plus âgée que lui. Il apprendra la sagesse et la beauté de la vie, elle réapprendra l'amour. Car bien souvent dans une relation de mentor à élève, le mentor lui aussi apprend des choses, et sa perception de la vie peut en être modifiée.

Million Dollar Baby de Clint Eastwood entre lui aussi dans cette catégorie, car le personnage du vieil entraîneur que le réalisateur inter-

prète lui-même ne sera autre qu'un mentor pour cette jeune boxeuse qui a besoin d'apprendre à combattre, mais qui a aussi et surtout besoin de réapprendre à vivre, tout comme l'entraîneur lui-même qui avait perdu tout espoir en l'humanité, et qui va revivre au contact de la jeune femme. C'est donc bien un double mouvement qui se joue ici, et d'un point de vue scénaristique (la même idée se retrouve dans *Rocky* où le vieil entraîneur sera lui aussi un mentor pour le boxeur). Comme souvent avec les personnages de mentor, celui-ci passe le plus clair de son temps dans un lieu clos et sombre, son gymnase.

Bien d'autres films utilisent la figure du mentor : *Le Cercle des poètes disparus* de Peter Weir, *Will Hunting* de Gus Van Sant, *Karaté Kid* de John G. Avildsen, *Full Metal Jacket* de Kubrick, *Kill Bill* de Tarantino…

Dans *Le Cercle des poètes disparus* et dans *Will Hunting*, le mentor est dans les deux cas un personnage de professeur, incarné par Robin Williams. Il sera celui qui guide le ou les jeunes élèves dans leurs premiers pas d'adultes, essayant de leur montrer la voie, ce qui occasionnera, bien entendu, de très belles scènes de conflits, comme dans tout rapport qui s'instaure entre celui qui enseigne et celui qui apprend parfois malgré lui.

Ridicule, de Patrice Leconte, nous présente lui aussi un très beau personnage de mentor avec le marquis de Bellegarde, qu'interprète Jean Rochefort. Celui-ci est un homme lettré, qui vit un peu à l'écart de la société (comme tout mentor qui se respecte). Un beau jour, il recueille le jeune Grégoire Ponceludon, interprété par Charles Berling, qui a été blessé lors d'une agression. L'objectif de Ponceludon est de se faire accepter à la cour de Louis XVI, afin de faire financer un projet qui sauverait son village. Mais il a échoué une première fois, et il demande à Bellegarde des conseils. Ce dernier commence par refuser, puis accepte de prendre le jeune homme sous son aile et de le former à ce sport si particulier qui est la joute verbale. Il sera désormais son mentor et son maître à penser.

Attention, la figure du mentor frôle souvent le cliché : elle est très difficile à renouveler. Il peut donc être plus judicieux de créer un personnage secondaire qui a plusieurs fonctions : à la fois ami, confi-

dent, mentor, pourquoi pas futur ennemi. C'est dans ce mélange des genres que vous trouverez une complexité intéressante pour votre personnage, à l'instar de ce que fait David Fincher dans *Seven* ou même Jonathan Demme dans *Le Silence des agneaux* avec le personnage de Hannibal Lecter. En effet, si Hannibal le cannibale est un personnage aussi fascinant, c'est entre autres parce qu'il représente ces différentes facettes, ces différents masques qu'il portera tour à tour pendant le film. Confident de Clarice Sterling (elle lui livrera ses secrets d'enfance), il est aussi son mentor (en l'aidant à maîtriser ses peurs, il lui permettra de résoudre l'enquête), tout en restant un antagoniste puissant en tant que criminel.

Nous retrouvons cette ambivalence dans le film de Dominik Moll, *Harry, un ami qui vous veut du bien*, où le personnage interprété par Sergi Lopez est à la fois le bourreau et le mentor du personnage de Laurent Lucas, fasciné et terrifié par cet homme qui dit vouloir lui offrir la liberté de vivre sa vie comme il l'entend.

Les mentors sont donc des personnages secondaires très puissants.

Les adjuvants

Nous appellerons « adjuvants » tous les personnages créés spécifiquement pour venir en aide au protagoniste, en particulier dans la quête d'un objet. Que ce soit *Le Seigneur des anneaux*, qui met en scène toute une galerie de personnages qui aideront le héros au cours de sa quête, ou bien le personnage incarné par Morgan Freeman dans *Robin des bois, prince des voleurs* de Kevin Reynolds, nombreux sont les films qui utilisent les adjuvants.

Dans certains films, le danger vient du fait que les adjuvants prennent trop d'importance par rapport au protagoniste.

Dans *Hellboy* de Guillermo del Toro par exemple, le protagoniste est ce personnage mi-homme mi-démon. Son objectif est de sauver le monde contre un antagoniste très puissant. Dans son combat, il est aidé par deux adjuvants : une jeune femme qui peut se transformer en torche humaine (Liz) et un homme-poisson (Abe). Le problème structurel du film est qu'à la fin, au moment du climax (voir chapitre

sur la structure), le héros est à terre et le « méchant » va l'emporter. Mais les deux adjuvants vont unir leur force et sortir Hellboy de cette situation. C'est ici un pari très risqué car lorsque vous créez des personnages d'adjuvants, il est important de les empêcher de prendre plus d'importance que le protagoniste, surtout au moment de la grande scène finale.

Dans *Le Criminel* d'Orson Welles, le protagoniste est une jeune femme qui sans le savoir a épousé un ancien nazi. Elle semble heureuse avec lui, ils vivent dans une jolie maison. Ont une gouvernante. Cette gouvernante est un personnage secondaire sans grand relief, nous ne la verrons presque jamais pendant le film. Quand le mari se rend compte que sa femme l'a démasqué, il décide de la tuer, et lui donne rendez vous dans un clocher. La femme s'apprête à sortir de chez elle pour rejoindre son mari, mais la gouvernante qui a compris ce qui l'attendait simule une crise cardiaque pour l'obliger à rester, et ce faisant elle sauve la jeune femme. La scène ne fonctionne pas très bien car à aucun moment précédemment la gouvernante n'avait été définie comme adjuvante de la protagoniste, et le spectateur ressent donc son intervention comme une pirouette scénaristique assez maladroite.

Dans *Le Pianiste* de Polanski, Wladyslaw Szpilman, un célèbre pianiste juif polonais s'échappe du ghetto de Varsovie durant la Seconde Guerre mondiale et se réfugie dans les ruines de la ville. Là, il tente de survivre, mais la faim et le froid guettent. Il rencontre alors un officier allemand mélomane qui renonce à le dénoncer car il apprécie sa musique. Dès ce moment, cet officier devient un adjuvant pour le protagoniste, car il l'aidera à atteindre son objectif, qui est de survivre.

Dans *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, Dorothy a pour objectif est de rentrer chez elle au Kansas. Elle ne pourrait pas mener cette quête en solitaire, elle s'entoure donc de trois adjuvants : l'Homme de fer, le Lion peureux et l'Épouvantail. Chacun de ces personnages a une fonction scénaristique clairement identifiée par le nom qu'il porte, et chacun aura une évolution psychologique pendant le film. C'est la même idée que pour les sept nains de Walt Disney, les sept samouraïs

de Kurosawa, ou même les quatre super-héros du film de Tim Story inspiré de la bande dessinée *Les 4 Fantastiques*.

Le scénariste donnera à chacun de ces adjuvants une fonction précise, qui à un moment du film leur permettra d'aider le protagoniste à avancer vers son objectif. Nous ne pouvons pas imaginer, dans *Hellboy*, que l'homme-poisson n'utilisera pas à un moment son pouvoir spécifique. Et ainsi le scénariste placera le protagoniste dans une situation où seul un être capable de respirer sous l'eau pourra franchir un obstacle posé sur son chemin.

Dans *Les Goonies* de Richard Donner, un groupe d'enfants et d'adolescents a pour objectif de retrouver le trésor d'un bateau pirate. Le protagoniste est Mickey, un garçon de 12 ans qui veut retrouver ce trésor pour pouvoir sauver ses parents de l'expropriation. Son objectif et son enjeu sont donc très clairs pour le spectateur. Dans sa quête, il s'entoure de plusieurs de ses amis, dont un gamin qui crée des gadgets et des inventions loufoques, et une jeune fille de 16 ans, qui sait jouer du piano. Lors d'une scène du deuxième acte, un des gadgets de l'inventeur fou les sauvera d'une mort certaine dans un puits hérissé de pointes. Et plus tard, c'est la jeune fille qui sait jouer du piano qui leur permettra de résoudre une énigme à partir d'une partition musicale.

Dans *Star Wars*, nous trouverons différents adjuvants qui aideront Luke Skywalker dans sa quête : il y a les deux robots (R2D2 et C3PO), mais aussi Han Solo. Là aussi, chacun aura une fonction particulière à remplir en fonction de la scène. C3PO parle plusieurs millions de langues différentes, il sera donc très utile pour dialoguer avec les différentes créatures qu'ils rencontreront sur leur chemin. Il est aussi très bon diplomate. Par contre il est peureux et maladroit (comme le Lion dans *Le Magicien d'Oz*). R2D2 est comme un couteau suisse, et il dialogue avec toute sorte de machine. Il pourra donc ouvrir un sas fermé à clé et reprogrammer un ordinateur au besoin. De plus, il est intrépide et très fidèle. Han Solo est un aventurier, il sait se battre et se servir d'une arme, il est courageux et sera donc un parfait garde du corps pour Luke dans les bagarres.

À eux trois, ils remplissent toutes les fonctions dont le protagoniste a besoin pour avancer dans sa quête. Mais ils auraient tout aussi bien pu être réunis en un seul et même personnage.



Les adjuvants doivent rester des personnages à part entière suffisamment caractérisés pour éviter qu'ils n'apparaissent que comme des boutons sur lesquels vous appuierez quand vous en aurez besoin. Bien utilisés, ils peuvent devenir de formidables sources d'inspiration pour créer des scènes fortes qui relanceront le rythme de votre film.

Vous trouverez sans doute autour de vous des éléments qui vous permettront d'affiner la psychologie et la trajectoire de votre protagoniste. Parfois, il faut plusieurs mois de travail avant qu'un scénariste « sente » ses personnages, certains disent « vivre avec » leur personnage, c'est-à-dire les imaginer dans leurs moindres détails.

Claude Chabrol dit qu'il a besoin de savoir si son héros prend du thé ou du café au petit déjeuner, même si cela n'apparaîtra pas dans le film.

Mettre en place des obstacles

« *Les gens heureux n'ont pas d'histoires* » : cette sentence s'applique parfaitement à la dramaturgie scénaristique, car le moteur narratif de tout scénario doit être le conflit, les obstacles.

Sans obstacle ni conflit, l'histoire n'avance pas, le héros ne bascule pas dans une quête, le monde ordinaire n'est pas mis en danger : il n'y a pas de film.

Construire une histoire, c'est donc choisir un protagoniste, lui confier un objectif, et mettre en travers de sa route des obstacles qu'il devra franchir.

Bien entendu, les éléments n'arrivent pas forcément dans cet ordre-là à l'esprit du scénariste. Dans la plupart des « films catastrophe », l'obstacle naît avant les personnages. Que ce soit à travers *La Tour infernale* de John Guillermin et Irwin Allen ou *L'Aventure du Poséïdon* de Ronald Neame, on peut aisément imaginer que le scénariste a d'abord voulu raconter l'histoire d'un immeuble en flammes ou le naufrage d'un bateau avant d'y placer des personnages construits pour servir sa progression dramatique.

Les obstacles peuvent être vus comme des murs que le protagoniste doit franchir, et pour assurer une bonne progression dramatique, ces murs devront bien sûr être de plus en plus hauts, de plus en plus difficiles à franchir. Le dosage de ces obstacles est une des plus grandes difficultés que rencontrera un scénariste. Trop rapprochés, ils créeront une lassitude chez le spectateur. Trop espacés, c'est l'ennui qui risque de poindre.

Les obstacles externes

Ce sont les obstacles qui ne sont pas directement liés à la caractérisation du personnage. Voici une liste non exhaustive d'obstacles externes fréquemment utilisés au cinéma :

- un naufrage : dans *L'Aventure du Poséïdon*, *Titanic* ou *Seul au monde* de Robert Zemeckis, le naufrage se place en obstacle externe pour les protagonistes puisqu'ils n'y sont pour rien. Notons que pour ces trois exemples, le naufrage est un obstacle qui fait office d'« élément déclencheur » (voir le chapitre « Structurer son film »), en ce qu'il est le point de départ de l'objectif du protagoniste : survivre. Mais de cet obstacle fondateur naîtront des obstacles locaux au fur et à mesure du film : l'eau endommagera les moteurs, certains canots de sauvetages seront détruits, l'eau est très froide… Dans *L'Aventure du Poséïdon*, un de leurs objectifs locaux sera d'atteindre la salle des machines, mais la rampe d'accès est détruite, ce qui représente un obstacle local fort. Tom Hanks dans *Seul au monde* souffre de solitude, qui devient son obstacle principal, son objectif étant à la fois de quitter cette île et de ne pas devenir fou. Dans *Sa Majesté des mouches* de Peter Brook, le naufrage d'un bateau place un groupe d'enfants sur une île déserte. C'est le point de départ d'une série d'autres obstacles : le manque de coordination, la faim, la soif, la folie qui les guette… ;
- une tempête : *En pleine tempête* de Wolfgang Petersen raconte les efforts d'une poignée de marins pour échapper à une tempête en plein océan. Dans *Snake Eyes* de Brian De Palma, une tempête annoncée au début du film finit par se déclencher vers la fin du film et devient un obstacle très fort pour le protagoniste. La neige, omniprésente dans *Shining*, devient un obstacle pour Jack Torrance d'abord, car elle accentue son impression d'enfermement, puis pour sa femme et son fils qui tentent de lui échapper, mais sont bloqués par la tempête qui les empêche de sortir ;
- une maladie : *Love Story* est devenu un classique du mélodrame où la maladie joue le rôle d'obstacle externe. *Haut les cœurs !* de Solveig Anspach traite du même sujet, comme *Le Temps qui reste*

de François Ozon. Dans *Le Septième Sceau* d'Ingmar Bergman, c'est la peste qui devient un obstacle externe pour le protagoniste, et même pour tous les personnages du film car ils mourront tous. Dans *Philadelphia*, le protagoniste a le sida, et il veut porter plainte contre ses patrons qui l'ont licencié à cause de sa maladie ;

- un accident de voiture : dans *Les Choses de la vie* de Claude Sautet, un homme hésite à s'engager avec la femme qu'il aime. Au moment où il prend enfin sa décision, il a un accident de voiture. Ce film est d'ailleurs resté célèbre pour sa construction assez complexe en flash-backs, découpant la scène de l'accident en de très nombreux plans. *Dead Zone* de David Cronenberg raconte la vie d'un homme qui bascule après un accident de voiture, tout comme *Misery* de Rob Reiner ;
- une panne : *Ascenseur pour l'échafaud* de Louis Malle est basé sur l'histoire d'un meurtrier qui reste coincé dans un ascenseur en panne alors qu'il quitte le lieu du crime. *U-Turn* d'Oliver Stone raconte la descente aux enfers d'un homme qui se retrouve coincé dans une petite ville des États-Unis, remplie de personnages plus étranges, violents et cupides les uns que les autres ;
- une guerre : elle représente l'obstacle externe de tous les films qui se déroulent pendant des périodes troublées, que ce soit *Le Pianiste* de Roman Polanski, *Le Choix de Sophie* d'Alan J. Pakula, *Voyage au bout de l'enfer* de Michael Cimino, *Jeux interdits* de René Clément, ou encore *La vie est belle* de Roberto Benigni ;
- la nature : elle est le principal obstacle dans *Jeremiah Johnson* de Sydney Pollack. Dans *Into the Wild* de Sean Penn, un hiver très dur, des tempêtes de neige deviendront des obstacles pour le protagoniste, qui finira par mourir de faim et de froid.

Les obstacles internes

Les obstacles internes sont très appréciés par les spectateurs car ils semblent moins artificiels que les obstacles externes qui peuvent parfois apparaître comme artificiellement « plaqués » par le scénariste.

Le principe est de donner l'impression que ce qui arrive au protagoniste n'est pas dû au hasard, mais à une succession de choix de vie, de décisions qui amènent au drame. On peut tenter une typologie des différents obstacles internes qu'un héros peut rencontrer.

Les défauts humains, et donc souvent les défauts du protagoniste lui-même, peuvent s'avérer des obstacles internes très forts : jalousie, maladresse, laideur, timidité, avarice, etc.

Le mauvais caractère de Maggie, dans *Ladybird* de Ken Loach, est ainsi un obstacle interne fort, car c'est à cause de cela, entre autres, que l'assistance sociale ne lui rend pas ses enfants. Et à plusieurs reprises, ce mauvais caractère manque d'avoir raison de l'amour du seul homme qui l'aime sans la battre, Jorge.

La maladresse est un obstacle récurrent chez les personnages joués par Pierre Richard. Mais dans *La Chèvre* ou *Les Compères*, si Pierre Richard est un obstacle pour lui-même, il en devient aussi un pour son coprotagoniste, Gérard Depardieu en l'occurrence. Dans de nombreux *buddy movies*, l'un des deux coprotagonistes devient un « boulet », un obstacle pour l'autre : *L'Emmerdeur*, *48 Heures*, ou encore la série des *Arme fatale*.

Le handicap, qu'il soit physique ou mental, doit être rangé dans cette catégorie d'obstacles internes. La maladie mentale constitue ainsi l'obstacle interne de bien des films : *Répulsion* de Roman Polanski, *Psychose* d'Alfred Hitchcock, *L'Antre de la folie* de John Carpenter.

Dans la même veine, les phobies sont de très bons obstacles internes, vecteurs de nombreux rebondissements dramatiques : elles permettent souvent d'humaniser un personnage pouvant apparaître comme trop « parfait », et sont évidemment de très bons mécanismes de suspens. Hitchcock base ainsi entièrement l'intrigue de *Vertigo* sur le vertige de son héros, vertige qui permet à ses ennemis de mettre au point une machination contre lui. Bien entendu, une scène très forte du film le met face à sa peur : il doit sauver une femme du haut d'un toit ; son vertige l'en empêchant, il souffre à partir de là d'une culpabilité très forte.

Dans *Les Dents de la mer*, le shérif Brody déteste la mer : non seulement il ne sait pas nager, mais en plus il a très peur de l'eau. Pourtant, il va devoir grimper sur un bateau pour combattre un requin blanc qui sème la panique dans la station balnéaire dont il assure la sécurité. Ces scènes ont une intensité dramatique très forte puisque le spectateur sait que le protagoniste est face à sa plus grande peur, et qu'il doit l'affronter pour pouvoir avancer, sauver sa vie ou celle de ses proches.



Lorsque vous créez un personnage, n'hésitez pas à le doter d'une faiblesse, même minime, face à laquelle vous le placerez. Même Superman, un des héros les plus puissants jamais créé, possède une faille : il est allergique à la kryptonite, une pierre qui lui ôte toute sa puissance. Lorsque l'information nous est délivrée au début du film, nous savons bien que le méchant va s'en servir, exactement comme Dalila coupa les cheveux de Samson, le laissant sans défense face à ses bourreaux. Il s'agit là du bon vieux principe du talon d'Achille…

La situation familiale constitue une autre catégorie d'obstacles internes extrêmement utilisée au cinéma car d'une richesse infinie. De *Roméo et Juliette* à *Festen* de Thomas Vinterberg en passant par *Rocco et ses frères* de Visconti et *Le Parrain* de Coppola, les conflits familiaux ont donné des œuvres riches, fortes et réalistes.

Quand, dans *Le Parrain 2*, Michael Corleone voit son propre frère devenir un obstacle pour lui, le spectateur se dit qu'il est coincé, qu'il ne peut pas simplement l'éliminer comme un vulgaire gangster, car les liens de la famille sont sacrés. Et pourtant, il prend la décision de le tuer, car son propre honneur et celui de sa famille sont en jeu. Dans *Festen*, un homme se rend à une grande fête familiale. Son objectif est de découvrir la vérité sur le suicide de sa sœur, et de révéler à tous l'horrible vérité sur son père, incestueux. Bien entendu, son obstacle principal sera de trouver le courage de briser la loi du silence dans sa propre famille, face à un homme, son père, qu'il craint et déteste à la fois. Dans *La vie est un long fleuve tranquille* d'Étienne Chatiliez, deux enfants sont échangés à la naissance, l'un grandira dans une famille

riche, l'autre dans une famille pauvre. Leurs familles deviendront leurs obstacles internes respectifs.

Le rang social peut constituer une autre catégorie d'obstacle interne riche scénaristiquement. Dans *Les Lumières de la ville* de Chaplin, le vagabond fait croire à la jeune fleuriste aveugle qu'il est riche. Il pense que si elle apprend qu'il est pauvre, elle le rejettera. Le rang social est l'obstacle de bien des films relatant une histoire d'amour impossible.

Une dernière grande catégorie d'obstacles internes est celle de la différence : un protagoniste *différent*, qui souffre d'être exclu par le plus grand nombre à cause de sa différence, est un protagoniste auquel le spectateur s'attache facilement. L'obstacle de la différence, quelle que ce soit cette dernière, est ainsi fort souvent utilisé au cinéma. La sexualité d'un protagoniste peut ainsi rentrer dans cette catégorie : dans *Philadelphia* de Jonathan Demme, le protagoniste malade du sida est homosexuel, il est donc doublement rejeté par la société.

Dans *Boys Don't Cry* de Kimberly Peirce, la protagoniste est une jeune homosexuelle, ce qui lui vaudra la haine de plusieurs hommes qui tenteront de la violer. De même, *C.R.A.Z.Y.* de Jean-Marc Vallée raconte l'itinéraire d'un jeune homme qui se découvre homosexuel, au grand dam de ses parents. Dans *Le Secret de Brokeback Mountain* d'Ang Lee, les deux protagonistes vivent leur homosexualité comme un obstacle interne.

La couleur de la peau ou la religion sont à ranger dans cette catégorie d'obstacles internes très forts en dramaturgie. Dans *Mirage de la vie* de Douglas Sirk, un des personnages est une jeune fille métisse dont la mère est noire. Elle veut se faire passer pour une Blanche, mais quand son petit ami apprend la vérité, il la quitte après l'avoir passée à tabac. Elle décide alors de renier sa mère et s'enfuit. C'est bien sa différence qui l'amène à traverser toutes ces difficultés.

De même, la religion est la cause des guerres qui déchirent l'Irlande depuis des décennies, et c'est le point de départ de *Bloody Sunday* de Paul Greengrass.

Objectifs et obstacles locaux

Jusqu'à présent, nous avons traité de l'objectif – et ainsi de l'obstacle – général du protagoniste, c'est-à-dire de l'élément qui sous-tend toute la structure du film et qui guide le personnage vers un but bien précis.

Cet objectif général doit se décliner en différents objectifs locaux, que le protagoniste devra atteindre, et qui formeront la structure dramatique du second acte du film (voir le chapitre « Structurer son film »).

Dans *Mirage de la vie* de Douglas Sirk, l'objectif général d'une des protagonistes, Lora, est de devenir une comédienne célèbre. Cet objectif, bien que très clair, est bien trop vaste pour être traité d'un seul tenant, il sera donc décliné en différents objectifs locaux, auxquels s'opposeront différents obstacles locaux. Par exemple, dans une des scènes, une de ses amies lui dit qu'un célèbre agent, Loomis, auditionne des comédiennes pour un grand rôle. À ce moment-là, Lora est au chômage, et très déterminée. Son objectif local est donc de décrocher un rendez-vous avec Loomis. Son obstacle local est alors personnalisé par la secrétaire de Loomis, à qui elle ment en affirmant être une star de Hollywood qui a rendez-vous avec Loomis. La secrétaire semble suspicieuse, mais les talents de comédienne de Lora lui permettent d'entrer dans le bureau de l'agent.

Elle a donc atteint son objectif local, qui est une marche vers son objectif général. Cette scène clé affine la caractérisation de Lora, en nous permettant de comprendre jusqu'où elle est capable d'aller pour atteindre son objectif général.

Dans *Quatre Mariages et un enterrement* de Mike Newell, l'objectif général du personnage est double : séduire la belle Carrie, une Américaine dont il est tombé amoureux, et ne jamais se marier. Pour la séduire, il faut nécessairement qu'il se retrouve seul avec elle. Après une réception, elle part en donnant à Charles le nom de son hôtel. Celui-ci refuse dans un premier temps d'y aller, puis change d'avis et la rejoint.

Il la trouve, seule, au bar. Son objectif local semble être atteint, mais surgit alors un homme qui, lui aussi, cherche Carrie. Ignorant qu'elle est dans la pièce, il parle d'elle en termes grossiers. Elle se cache, et l'homme propose à Charles de boire un verre en sa compagnie. Cet intrus devient donc un obstacle fort entre Carrie et Charles, empêchant ce dernier d'atteindre son objectif. Charles s'installe donc dans les fauteuils confortables, complètement effondré. Un serveur survient, et annonce à Charles que sa femme l'attend chambre 12. Il est tellement surpris qu'il ne comprend pas que Carrie a trouvé un moyen de s'échapper, et il s'apprête à dire qu'il n'est pas marié, dévoilant le pot aux roses à l'homme en face de lui. Il se reprend et annonce au serveur qu'il va la rejoindre dans quelques instants.

Cette scène est clairement construite en trois parties, elle contient bien un objectif, des obstacles, et un moment culminant, que l'on qualifiera de « climax » (voir le chapitre « Structurer son film »). De plus, la caractérisation des personnages en est modifiée : Charles, pourtant grand séducteur, semble complètement dépassé par les événements tandis que Carrie, qu'on imaginait plus effacée, dirige les opérations.

Dans *Ladybird* de Ken Loach, l'héroïne est Maggie, une femme dont les quatre enfants ont été confiés à la Ddass. Elle rencontre Jorge, qui tombe amoureux d'elle. Ensemble, ils ont une fille, que la Ddass emmène aussi. Dans une séquence, Jorge et Maggie reçoivent une assistante sociale qui les interroge pour juger de leur capacité à récupérer leur enfant. L'objectif local de Jorge et Maggie est donc de convaincre cette personne qu'ils forment un couple équilibré. Ils lui offrent des gâteaux apéritifs, sont tout sourire, très calmes. Ils semblent sur le point de réussir à atteindre leur objectif local lorsque Maggie commence à s'énerver sous la pression des questions et finit par insulter l'assistante sociale qui en conclut qu'elle est inapte à élever ses enfants. Le caractère de Maggie, femme impulsive et colérique, est devenu dans cette scène un obstacle très fort, son objectif local n'est dès lors pas atteint.

Dans *La Leçon de piano* de Jane Campion, Steward oblige sa femme muette, Ada, à abandonner son seul moyen d'expression (son piano)

sur une plage. L'homme à tout faire de Steward, un maori un peu rustre nommé Baines, dont on comprend qu'il est tombé amoureux d'Ada, décide de récupérer le piano afin d'avoir des contacts avec elle. C'est son objectif général. L'objectif de Baines devient par conséquent un fort obstacle pour Ada : pour récupérer son piano, elle devra désormais se plier aux exigences de cet homme qu'elle déteste et qu'elle trouve sauvage et stupide. Les objectifs de Baines et d'Ada étant opposés, cela crée une dynamique de conflits très intéressante tout au long du film.

Dans *Un poisson nommé Wanda* de Charles Crichton, Archie a pour objectif local de retrouver Wanda, la femme qu'il aime, qui est en grand danger. Le seul personnage qui détient l'information s'appelle Ken. L'objectif local d'Archie est donc de convaincre Ken de lui dire où est Wanda. Mais son obstacle local est que Ken est bègue. Cela donne lieu à une scène très comique : plus Archie incite Ken à parler distinctement, plus celui-ci bégaie à cause du stress, si bien qu'Archie finit par perdre son légendaire flegme britannique !

D'une manière générale, le scénariste doit garder en tête que toutes les séquences qu'il écrit, à partir du second acte, doivent avoir un lien avec l'objectif général du protagoniste. La majeure partie de ce second acte consiste donc pour le scénariste à amener son personnage d'objectif local en objectif local, associés dans chaque scène à des obstacles de plus en plus difficiles à franchir.

Dans la scène précédemment évoquée de *Mirage de la vie*, on peut observer cette gradation dans les obstacles locaux rencontrés par Lora pour parvenir à ses fins : devenir comédienne. En effet, si elle franchit facilement le premier obstacle (la secrétaire) en usant de ses talents d'actrice, il n'en sera pas de même du deuxième obstacle local (les avances que le producteur lui fait) qui sera quant à lui bien plus long et douloureux à franchir pour la protagoniste.

Dans l'idéal, toute scène du second acte devrait se décliner sur le mode :

PROTAGONISTE — OBJECTIF LOCAL — OBSTACLE LOCAL

Et si cette scène vous permet en plus d'affiner la caractérisation des personnages, c'est encore mieux.



Dans le scénario idéal, chaque scène apporte un élément supplémentaire, une information pour le spectateur ou les personnages, ou les deux.

Malgré tout, nous trouverons dans la plupart des films des scènes dénuées d'objectif et d'obstacle pour le protagoniste ; ce seront par exemple des scènes d'amour, ou des scènes contemplatives comme celles où le héros se reposera après avoir affronté un obstacle important. Mais ces scènes sont à écrire avec modération, car elles ne font pas du tout avancer l'intrigue, et ont même tendance à ralentir le rythme du film. Il faut donc leur donner une autre fonction.

Par exemple, une scène qui n'a pas de lien avec l'objectif peut amener un moment d'humour, ou nous présenter un nouveau lieu ou un nouveau personnage, ou encore servir à nous montrer un aspect du protagoniste que nous ne soupçonnions pas : dans *Conversation secrète* de Francis Ford Coppola, le personnage de Harry, présenté comme taciturne, est montré dans plusieurs scènes jouant du saxophone chez lui, seul. Ces scènes ne font pas avancer l'intrigue, mais ont une beauté crépusculaire qui permet d'anticiper la fin pessimiste du film et la solitude définitive du héros.



En tant que scénariste, vous serez amené, devant des producteurs et autres décideurs, à justifier de chacune de vos scènes, surtout si votre film promet d'être long et coûteux. Vos interlocuteurs risquent de vous demander de condenser certaines choses, et de tourner dans un hangar une scène que vous aviez prévue sur la base de lancement de la fusée Ariane. Sauf bien sûr si vous arrivez à les convaincre que c'est le seul lieu possible pour tourner cette scène essentielle pour la structure globale du film…

Bien entendu, il est tout à fait possible de recenser des films qui ne comportent que peu ou pas de conflits, mais ce sont alors des films non narratifs, des essais filmiques si l'on veut (art vidéo, films expérimentaux…).

Il est intéressant de constater que les documentaires animaliers, *a priori* fort éloignés du sujet qui nous intéresse, ont connu depuis quelques années un succès grandissant. Outre les performances techniques ou le simple intérêt des spécialistes, ce qui attire les spectateurs dans ces films est qu'ils sont désormais dotés d'un scénario très écrit, très fictionnel. Les animaux sont affublés de prénoms, on leur prête des objectifs, une personnalité, des obstacles, tout est fait pour créer une identification chez le spectateur par le biais de l'anthropomorphisme.

Pour construire une histoire…

– mettez en place un protagoniste reconnaissable comme tel par le spectateur. Ce devra donc être le personnage qui vivra le plus de conflits, et qui provoquera le plus d'identification chez le spectateur ;

– donnez à votre protagoniste une caractérisation forte, avec un trait de caractère dominant, et des contradictions pour le rendre plus complexe, plus intéressant ;

– attribuez à votre protagoniste un objectif fort et clairement défini, décliné en objectifs locaux ; cet objectif devra être lié à un enjeu fort, c'est-à-dire que le spectateur doit clairement percevoir la motivation qu'a votre protagoniste d'atteindre à tout prix son objectif. Ce sont les moyens que votre protagoniste mettra en œuvre pour atteindre son objectif qui le rendront unique, et donc intéressant ;

– parsemez d'obstacles la route de votre protagoniste ;

– imaginez un antagoniste fort face à votre protagoniste. Vous devez garder en tête qu'un antagoniste fort et bien caractérisé est une composante essentielle pour un scénario réussi, d'autant plus que ce sont parfois les agissements de l'antagoniste qui donnent un objectif au protagoniste ;

– créez des personnages secondaires intéressants, et donnez-leur une fonction précise par rapport à votre protagoniste. Adjuvants, mentors ou confidents, ils sont de précieux alliés dans la construction de votre intrigue.

Troisième partie

Créer des personnages

Vous avez désormais le canevas de votre scénario. Mais pour l'instant, vos personnages n'existent pas réellement, ils n'ont que des fonctions « scénaristiques » : protagoniste, confident, antagoniste… Vous allez donc devoir les *caractériser*, leur donner une existence propre, leur créer une histoire familiale, leur inventer un passé. Cette étape est essentielle car votre film n'a de chance de toucher les spectateurs que si vous mettez en place des personnages suffisamment complexes car réalistes, auxquels le spectateur pourra plus facilement s'identifier.

Caractériser ses personnages

On appelle « caractérisation » l'ensemble des éléments qui définissent votre personnage, que ce soit son physique, son niveau social, sa religion, sa couleur de peau, sa façon d'agir avec son entourage, ses passions, ses désirs, sa façon de parler, de s'habiller, de se déplacer, bref tout ce qui en fait un être particulier.

La caractérisation physique

Les personnages que vous décrivez seront d'abord perçus par le lecteur à travers la description physique que vous en faites. Pour autant, il n'est pas utile de décrire très précisément le physique de vos personnages au-delà de leurs principales caractéristiques : le sexe, l'âge (approximatif), la couleur et la longueur des cheveux, la couleur des yeux, et la façon de s'habiller. Si le personnage a des signes distinctifs forts (tatouages, piercings, cicatrices), il est important de le préciser.

Toutefois, il semble judicieux ici de relativiser la description physique du personnage. Car si vous, scénariste, décidez que votre protagoniste est un grand blond, aux cheveux bouclés et aux yeux verts, mais que le réalisateur décide de donner le rôle à George Clooney, ce n'est plus de votre ressort. En effet, un metteur en scène peut considérer que votre description physique n'a pas de réelle influence sur le personnage, et qu'il peut donc le modeler à sa guise. Ainsi aurez-vous sans doute, en tant que scénariste, intérêt à donner des justifications sur les critères physiques de vos personnages si vous y tenez.

Scarface de Brian De Palma, écrit par Oliver Stone, se déroule à Miami dans les années 1980, au moment de l'immigration massive

des Cubains aux États-Unis. Le personnage principal, Tony Montana, est donc décrit comme étant « un homme assez petit, aux cheveux courts et au regard noir, à la peau mate. Une large cicatrice lui barrait la joue, lui donnant d'emblée le visage d'un “dur” ». Cette description se justifiait par le contexte historique et socioculturel.

Alien, *le huitième passager* de Ridley Scott présente un cas intéressant car, si aujourd'hui tout le monde s'accorde à trouver exceptionnelle l'interprétation de Sigourney Weaver en Lieutenant Ellen Ripley, le rôle était au départ prévu pour un acteur masculin.

Dans *In Her Shoes*, Curtis Hanson raconte l'histoire de deux sœurs ; les deux personnages féminins sont décrits de façon à ce que le lecteur comprenne immédiatement le fossé qu'il y a entre eux. L'une des sœurs est blonde, mince, sexy et coquette. L'autre sœur est ronde, terne, vêtue de costumes stricts et sans couleurs. Évidemment, tout le film part de ces deux caractérisations opposées, et des préjugés qui leur sont associés, pour mieux les tordre et les détourner.

La couleur de peau peut être une caractérisation physique importante. Dans *Philadelphia* de Jonathan Demme, le fait que l'avocat soit noir est un authentique élément de caractérisation du personnage, permettant au scénariste de traiter de la thématique du racisme sous toutes ses formes. Dans *Loin du Paradis* de Todd Haynes, la parfaite maîtresse de maison incarnée par Julianne Moore tombe amoureuse d'un jardinier noir. Le film se passant dans les années 1950 à une période où le racisme était très virulent, l'adultère prend une dimension supplémentaire.

La difformité peut être une caractérisation essentielle. *Elephant Man* de David Lynch et *Freaks* de Tod Browning prennent tous deux pour personnages principaux des êtres difformes et considérés comme monstrueux. Dans les deux cas, cette laideur extérieure sert au scénariste à prouver que les vrais monstres sont ceux qui profitent de la misère de ces personnages. De façon plus poétique, *La Belle et la Bête* raconte aussi ce dilemme entre laideur extérieure et beauté intérieure.

La difformité physique est donc un très bon moteur de dramaturgie. Au début de *La Chambre des officiers* de François Dupeyron, le person-

nage joué par Éric Caravaca est montré comme un bel homme, qui séduit et plaît aux femmes. Puis une bombe lui arrache la moitié du visage, et il se considère dès lors comme un monstre. Pourtant, le film montrera que cet événement fera de lui un homme plus beau intérieurement, qui réapprendra la vie et saura désormais s'intéresser aux autres.

Les handicaps sont eux aussi de forts éléments de caractérisation. Que ce soit la cécité de *Daredevil* de Mark Steven Johnson, l'autisme de Raymond dans *Rain Man* de Barry Levinson, la paralysie de Christy Brown dans *My Left Foot* de Jim Sheridan, la tétraplégie de *Larry Flint* de Milos Forman, le corps de Kenny l'enfant-tronc dans le film éponyme de Claude Gagnon, ou le corps mutilé de Johnny dans *Johnny s'en va-t'en guerre* de Dalton Trumbo, le cinéma a beaucoup utilisé le handicap pour caractériser des personnages.

Dans *Miracle en Alabama* d'Arthur Penn, le personnage principal, Annie Sullivan, doit s'occuper d'une fillette aveugle, sourde et muette. Or, elle est elle-même une éducatrice spécialisée presque complètement aveugle, tout comme l'est Fausto Console suite à une explosion dans *Parfum de femme* de Dino Risi. Dans *La Leçon de piano* de Jane Campion, Ada est une jeune femme rendue muette par un accident.

Dans *Le Scaphandre et le Papillon*, Julian Schnabel nous raconte le combat d'un homme dont le corps est entièrement paralysé, à l'exception d'un œil qui cligne encore, seul moyen de communiquer avec son entourage. Dans *Breaking the Waves* de Lars von Trier, Beth se marie avec John, qu'elle aime à la folie. Il se brise la nuque dans un accident et reste paralysé. Incapable d'avoir des relations sexuelles avec sa femme, il lui demande de coucher avec d'autres hommes, puis de lui raconter en détail ses ébats. Elle accepte.



Nous l'avons vu, il peut être intéressant pour un scénariste de caractériser son personnage principal, ou un des personnages principaux par un handicap physique. Le danger est de tomber dans un pathos insupportable, ou de créer des personnages très clichés. Il faut donc beaucoup de talent et de sensibilité pour créer des personnages ayant une existence au-delà de leur simple description physique.

Le choix d'un handicap pour un personnage implique de la part du scénariste un travail de recherche conséquent, auprès d'associations par exemple, ou directement auprès des personnes qui pourraient être touchées par ce handicap.

La caractérisation sociale et familiale

Lorsque vous créez un personnage, il est important que vous connaissiez ses origines sociales et familiales. Vient-il d'une petite ville de la campagne ou bien a-t-il au contraire été élevé dans une capitale industrialisée ? La réponse devrait donner une orientation complètement différente au traitement du personnage, car toute personne est, au moins en partie, le produit d'influences culturelles, sociales, et familiales vécues pendant les premières années de la vie.

Ainsi, dans *Into the Wild* de Sean Penn, le personnage central nous est-il d'abord présenté non comme un simple individu, mais à travers sa famille, sa petite amie, et le milieu bourgeois qui est le sien. C'est très important pour la caractérisation du personnage puisque c'est précisément son « statut » de fils de bonne famille qui lui donnera envie de tout quitter pour partir à l'aventure.

Dans *Le Parrain*, le personnage de Michael Corleone apparaît après une dizaine de minutes de film. Le cinéaste prend le temps de créer l'ambiance du film par une séquence de mariage étonnamment longue, en fait un artifice scénaristique très pratique, qui permet de réunir tous les personnages du film dans une séquence inaugurale, afin que le spectateur les identifie tous. Au début du *Parrain*, donc, le personnage de Michael Corleone n'apparaît qu'après qu'on ait compris que son père et ses frères étaient des mafieux notoires. Il arrive donc dans cette fête, vêtu d'un uniforme militaire, et accompagné d'une jeune femme blonde et diaphane, Kay, antithèse absolue de tous les personnages que l'on vient de rencontrer. Devant l'effroi qu'elle ressent face à la famille de Michael, ce dernier lui dit : « *C'est ma famille, Kay, ce n'est pas moi* ».

Michael est donc caractérisé en réaction par rapport à sa famille, il nous dit qu'il est tout l'inverse d'eux. Évidemment, tout le film n'a

pour but que de nous montrer qu'il ne peut échapper aux liens du sang : il deviendra pire que les gens qu'il critiquait au début.

Dans *The Yards*, le schéma de départ est exactement identique, et James Gray reconnaît volontiers les références au film de Francis Ford Coppola. Mais, à la différence de Michael Corleone, le héros de James Gray, face aux même choix, décide de tourner le dos à sa famille, et de redevenir un citoyen respectable.

Voyage au bout de l'enfer de Michael Cimino est un cas à part dans l'histoire du cinéma, car si dans *Le Parrain* la séquence du mariage dure près de vingt-cinq minutes, dans celui-ci, c'est un tiers du film qui lui est consacré. Ce film de plus de trois heures débute en effet par une séquence de mariage dans une communauté orthodoxe d'immigrés russes. Étonnante par son aspect quasi documentaire, elle nous permet de mettre en situation les trois personnages principaux, Steven, Michael et Nick, mais aussi un des rares personnages féminins du film. La caractérisation de ces personnages passe donc par leur attachement à cette communauté, à ses rites, ses danses et ses cérémonies.

De façon plus traditionnelle, le cinéaste Claude Chabrol use du même procédé de mise en place de ses personnages dans deux de ses films. *Le Boucher* débute par une scène de banquet, qui permet de présenter tous les personnages d'une petite ville de province comme il les affectionne tant. Et dans *La Demoiselle d'honneur*, c'est encore un mariage qui permet au scénariste de réunir tous ses personnages. Chacun de ces mariages est une occasion pour Claude Chabrol de faire le portrait non simplement d'un personnage, mais aussi de toute une communauté, souvent de la petite bourgeoisie de province.

Ce principe chabrolien atteindra son apogée dans *La Cérémonie*, où deux femmes de condition modeste décident de massacrer une famille bourgeoise. On comprend alors l'intérêt pour le scénariste d'insister sur l'importance de la caractérisation sociale.

Dans *E.T. l'extraterrestre*, Steven Spielberg passe un assez long moment à présenter la famille d'Elliott, pour permettre au spectateur de bien comprendre que ce petit garçon se sent à l'étroit dans ce

cercle familial qui l'étouffe. La famille sera d'ailleurs un élément récurrent chez ce cinéaste, ses protagonistes étant souvent liés à une caractérisation familiale forte : dans *Arrête-moi si tu peux*, le drame initial du protagoniste est le divorce de ses parents ; dans *La Guerre des mondes*, Ray est un père de famille divorcé, qui a la garde de ses deux enfants, mais qui a de gros problèmes pour s'entendre avec son fils.

Dans *La Pianiste* de Michael Haneke, Erika Kohut est une femme d'une quarantaine d'années, professeur de piano à Vienne. Sa caractérisation névrotique est liée, entre autres, au fait qu'elle vive sous la coupe de sa mère, une vieille femme possessive, qui l'a empêchée de s'épanouir dans la vie. De même, dans *Punch-Drunk Love* de Paul Thomas Anderson, le protagoniste est Barry Egan, un trentenaire timide et complexé, incapable de trouver l'amour. Et l'on comprend assez vite pourquoi puisqu'il est entouré de sept sœurs, plus envahissantes les unes que les autres. Enfin, si *Billy Elliot* est obligé de se cacher pour prendre des cours de danse, c'est parce que son père et son frère, mineurs dans une petite ville anglaise, trouvent que c'est une occupation qui n'est pas assez virile. Billy devra donc affronter sa famille afin de réaliser son rêve.

La religion peut également être un élément de caractérisation important. Dans *Liberty Heights*, Ben est un jeune juif qui nous décrit en voix off sa famille et ses amis. Cette présentation est très drôle puisqu'il annonce que, pendant très longtemps, il a cru que tout le monde était juif, avant de se rendre compte qu'il faisait au contraire partie d'une minorité. Et toute l'histoire sera basée sur le choc des cultures, à partir du moment où il tombera amoureux d'une camarade de classe, noire et catholique. Le personnage de Ben est donc avant tout construit sur sa caractérisation religieuse et familiale.

Dans *Mean Streets*, le personnage de Charlie est caractérisé dès le départ comme un jeune homme très catholique, hanté par la rédemption. Une des premières images du film le montrera passant sa main au-dessus d'une flamme, puis dans une église. Dans *Carrie* également, la protagoniste est élevée par sa mère, une femme très catholique qui veut empêcher sa fille de tomber dans le péché charnel. Elle

va jusqu'à enfermer sa fille dans un placard rempli d'icônes religieuses quand celle-ci lui annonce qu'elle vient d'avoir ses premières règles. Nous comprenons que la psychologie de Carrie s'est construite à partir de ce qu'elle vit au quotidien avec cette mère à moitié folle, ce qui explique sa timidité et son incapacité à s'intégrer dans la vie sociale.

Pour finir, *Le Pianiste* propose un exemple de scénario où la religion du protagoniste prend une importance capitale puisque le film se passe pendant la Shoah ; issu d'une famille polonaise juive déportée dans les camps de concentration, le protagoniste reste quant à lui caché dans le ghetto de Varsovie.

La caractérisation par l'action

Lorsque vous créez des personnages, votre but devra être de faire comprendre au spectateur leur caractérisation sans passer par le dialogue, ou le moins possible. Il est donc nécessaire de placer vos personnages dans des situations où leurs actions donneront des indications sur ce qu'ils sont.

Dans *M.A.S.H.*, film choral de Robert Altman, un des personnages principaux est le capitaine Benjamin Pierce, chirurgien militaire, interprété par Donald Sutherland. Le film se passe dans un hôpital de campagne, en pleine guerre de Corée. Quand ce personnage arrive, plusieurs militaires l'appellent par son vrai nom, mais lui les reprend à chaque fois, les priant de l'appeler « Œil de Lynx », son surnom. Or, ce personnage porte des lunettes à double foyer, il est très myope, ce qui contraste immédiatement avec son surnom. À partir d'un élément de caractérisation physique, le fait qu'il tienne à ce surnom montre déjà qu'il est iconoclaste (caractérisation psychologique). Puis il rencontre un gradé qui le prend pour un chauffeur. Le gradé monte dans la jeep, Pierce ne dément pas être le chauffeur, démarre et vole la jeep en roulant à tombeau ouvert sur les sentiers.

En une scène, le personnage est donc bien présenté : voyou, allergique à l'autorité, plein d'autodérision, et sacrément dragueur

puisqu'en quelques secondes il a lorgné plusieurs infirmières qui passaient devant lui.

Au début de *The Party* de Blake Edwards, un acteur indien est engagé comme figurant dans un film à grand spectacle. Mais il enchaîne les catastrophes, faisant perdre un temps fou à l'équipe, portant une montre à quartz dans une scène censée se dérouler au début du siècle… Pour gagner du temps, le réalisateur lui demande de sortir du plateau. Désœuvré, il se balade dans le décor quand il s'aperçoit que son lacet est défait. Il cherche autour de lui quelque chose pour s'appuyer et déclenche alors un détonateur qui fait exploser le décor principal du film. Cette scène est évidemment une scène de caractérisation, nous avons compris que cet homme est très maladroit.

Il peut également être très intéressant de caractériser un personnage à travers les réactions qu'il provoque chez les autres.

C'est le cas dans *Le Diable s'habille en Prada* de David Frankel qui est un film initiatique sur la vie d'une jeune femme qui découvre le monde de la mode. Issue d'une famille plutôt modeste et surtout vivant aux antipodes du glamour new-yorkais, Andy débute comme stagiaire dans LE magazine de mode new-yorkais. Complètement à contre-courant de ses collègues féminines, elle s'habille sans excès, ne se maquille pas, ne suit pas la mode. Ce magazine est dirigé d'une main de fer par Miranda Priestly. Quand Andy arrive dans les bureaux, toutes les secrétaires sont affairées mais sans réel stress, passant leurs coups de téléphone ou se faisant les ongles. La jeune femme qui guide Andy la prévient que sa future patronne est assez tyrannique, et qu'elle a intérêt à mettre les bouchées doubles pour réussir. Soudain, une jeune secrétaire arrive en panique dans les bureaux et annonce : « *Elle arrive !* ». Et c'est le branle-bas de combat : tout le monde s'agite frénétiquement pour que tout soit parfait à l'arrivée de Miranda. Cette panique provoquée par un personnage absent est une très bonne façon de caractériser ce dernier : quand Miranda se présentera enfin, le spectateur connaîtra déjà une de ses facettes principales.

Dans *Indiscrétions* de George Cukor, le personnage qu'interprète Katharine Hepburn est caractérisé comme très froid et distant, non

seulement par ses gestes et sa façon de parler, mais aussi parce que tous les personnages qui défilent dans le premier quart d'heure du film parlent d'elle en ces termes : son ex-mari, sa sœur, sa mère, un reporter de journal à scandales. Bien entendu, le film aura entre autres pour objectif de percer cette carapace et de montrer que, malgré les apparences, cette femme peut faire preuve de tendresse et d'amour.

Choisir un trait de caractère dominant

Lorsque nous créons un personnage, notre but est d'en faire un individu à part entière, il faut donc essayer de le rendre unique et complexe, rempli de contradictions. Pourtant, le spectateur va avoir besoin de se référer à un trait dominant du caractère du personnage. Dans la vie, nous pouvons tous trouver un trait de caractère dominant à chacun de nos proches. Untel a une sœur particulièrement maniaque, pour l'autre c'est un frère qui est terriblement jaloux, celui-là est très timide, presque sauvage. Pour autant, ce sont des êtres complets qui ne se limitent pas à ce trait unique. Les personnages de cinéma fonctionnent de la même façon.

Indiana Jones est par exemple l'archétype du personnage courageux. Il en a tous les attributs : archéologue n'ayant pas froid aux yeux, il est capable de se sortir de presque toutes les situations. Pourtant, les auteurs qui ont créé le personnage ont décidé de le complexifier. Jones est donc aussi courageux dans son métier que très timide dans la vie. De plus, il a une phobie absolue : il ne peut pas supporter les serpents.

Ainsi le prologue du film *Les Aventuriers de l'arche perdue*, premier volet de la saga, est-il un festival de caractérisation du personnage d'Indiana Jones. On le voit dans la jungle, à la recherche d'une idole dorée. Effrayés par les statues qui protègent l'entrée de la grotte, les porteurs s'enfuient en hurlant. Indiana Jones leur jette un regard cynique [*caractérisation* : *il est cartésien, il n'a pas peur des idoles païennes*].

Puis il entre dans la grotte, suivi par un homme qui semble être son associé. Ils marchent, puis soudain il s'arrête devant un rayon de lumière. En mettant un bâton devant, une flèche empoisonnée est tirée [*il est prudent et intelligent*].

Ils se baissent et avancent. Devant un grand trou, ils sont bloqués. Il sort alors son fouet pour passer de l'autre côté [*il est habile de ses mains*].

Arrivé dans la salle où se trouve l'idole dorée, il réfléchit et comprend que les dalles du sol sont piégées. Il avance prudemment, et avant de prendre l'idole, remplit un sac de sable car il sait qu'un mécanisme mortel se cache sous la statue, et qu'il est actionné par le poids. Il remplace donc très habilement la statue par le sac de sable et repart très vite de la pièce. Le retour est très délicat car le mécanisme se met quand même en place, la salle s'effondre, une boule de pierre gigantesque menace de l'écraser, son associé lui vole la statue mais meurt dans le piège suivant. Jones sort enfin de la grotte avec la statue, mais se retrouve face à une dizaine d'indiens armés et un homme blanc, Bellocq, archéologue et ennemi de Jones. Il lui vole la statue et l'on comprend que ce n'est pas la première fois que cela arrive [*information : Jones et Bellocq se connaissent, et Bellocq parvient toujours à récupérer les trouvailles que fait Jones*].

Indiana s'enfuit malgré tout, poursuivi par les Indiens, les flèches volent en tous sens, il parvient à une rivière où l'attend un hydravion qui décolle en catastrophe. Fin de la séquence prologue. On retrouve Indiana Jones habillé en costume, avec des petites lunettes, il est dans un amphi, face à des étudiantes, il donne un cours d'histoire. Une des jeunes filles a écrit « I love you » sur ses paupières, Jones rougit et bafouille [*caractérisation : il est un professeur timide, mal à l'aise avec les femmes*].

En deux séquences, le personnage de l'archéologue aventurier est ainsi parfaitement posé, sa caractérisation est presque complète, son trait dominant, le courage, est bien mis en avant, mais il est aussi complété voire contredit par des nuances, qui en font un personnage attachant et unique. C'est justement sur ces nuances que votre travail d'écriture devra se pencher.

Quel que soit le genre de film que vous écrivez, le spectateur doit comprendre assez rapidement les éléments principaux caractéristiques de votre personnage, quitte à forcer le trait, puis à nuancer ensuite, vous avez tout le temps du film pour cela.

C'est le cas dans les films faisant place à de nombreux personnages, alors caractérisés de façon simpliste, avec un trait de caractère dominant. L'exemple archétypique de ce type de traitement du personnage est évidemment *Blanche-Neige* de Walt Disney, dans lequel les sept nains sont directement nommés par leur caractéristique psychologique, et donc leur trait de caractère dominant : Grincheux, Timide, Simplet...

Parmi les traits de caractère dominants, les plus utilisés en dramaturgie sont :

- le colérique (Louis de Funès dans *Le Corniaud*, et dans presque tous ses films) ;
- le timide (*Cyrano de Bergerac*) ;
- le séducteur (Popeye dans *Les Bronzés*, Jack Foley dans *Hors d'atteinte*) ;
- le monstre (*Frankenstein*, *Freaks*, *Elephant Man*, *L'Homme sans visage*) ;
- le tendre (la belle-sœur de Scarlett dans *Autant en emporte le vent*, le personnage interprété par Meryl Streep dans *The Hours*, le personnage de Buster Keaton dans son œuvre) ;
- l'indécis (*Dieu seul me voit*, *Le Petit Soldat*) ;
- le pervers (*The Servant*) ;
- le corrompu (*Bad Lieutenant*, *Les Ripoux*) ;
- le rebelle à l'autorité (*Good Morning Vietnam*, *Vol au-dessus d'un nid de coucou*) ;
- l'idéaliste (*Mr. Smith au Sénat*) ;
- le coincé (Cary Grant dans *L'Impossible Monsieur Bébé*) ;
- le jaloux (*L'Enfer*, *Raging Bull*, *Othello*) ;
- le violent (*History of Violence*, *Tueurs-nés*, *L'Inspecteur Harry*) ;

- le marrant (*Rire et châtiment*) ;
- le vengeur (*Winchester 73*) ;
- le maladroit (*The Party*) ;
- le coincé (Archie dans *Un poisson nommé Wanda*, le personnage interprété par Sabine Azéma dans *Le bonheur est dans le pré*) ;
- le joueur (*L'Arnaqueur*, *La Couleur de l'argent*) ;
- le bêta (*Les Gens de la pluie*, *Forrest Gump*, Otto dans *Un poisson nommé Wanda*, le personnage joué par Ben Stiller dans *Dodgeball*) ;
- l'arriviste (*Michael Clayton*, *Prête à tout*) ;
- l'ambitieux (*Barry Lyndon*, *Citizen Kane*, *Fitzcarraldo*).

Louis de Funès a presque toute sa vie incarné des personnages colériques (de *Rabbi Jacob* à *La Grande Vadrouille* en passant par *Le Corniaud*). C'est le postulat de départ du scénario, ensuite le scénariste va ajouter des nuances, montrer que souvent cette colère cache un bon fond, mais c'est tout de même le moteur principal du personnage. Et la source d'humour de tous ces films, puisque évidemment cette colère permanente ne va cesser de le plonger dans des problèmes de plus en plus insolubles. De la même façon, Bourvil et Pierre Richard sont associés à leur interprétation de personnages naïfs, maladroits, parfois bêtes mais toujours touchants.

Il est donc très attirant pour un scénariste de mêler dans la même histoire un personnage colérique comme Louis de Funès et un personnage de doux rêveur comme Bourvil, ce que Gérard Oury a fait à plusieurs reprises. Dans *La Chèvre*, *Les Compères* et *Les Fugitifs* Pierre Richard, frêle, timide et peureux, est confronté à Gérard Depardieu, fort, bourru et grande gueule.

Dans *Les Fraises sauvages*, Ingmar Bergman nous présente un personnage nommé Berg. Il est montré comme froid, distant, ronchon et ironique. Son trait de caractère principal est donc cette misanthropie qu'il ne cache pas du tout, il en a fait au contraire un mode de vie. Dès le début du film, on le voit donc chez lui, avec sa servante, sans un sourire. Puis on le suit dans un périple avec sa belle-fille, qu'il semble détester et mépriser. La froideur incarnée. D'ailleurs en

suédois *berg* signifie « la roche », la montagne », donc ce qui est froid et dur. Cette caractérisation semble presque caricaturale, pourtant tout le but du film est de trouver une faille dans ce personnage glacial pour montrer la chaleur qu'il a en lui. Cependant cette caractérisation est adoucie par des dialogues comiques et ironiques qui montrent que la servante n'est pas tout à fait dupe de la froideur du personnage.

La jalousie peut elle aussi être un trait de caractère intéressant pour un personnage. L'archétype absolu du jaloux est évidemment le personnage crée par Shakespeare, *Othello* adapté au cinéma par Orson Welles. Othello est un homme très puissant, marié à la belle Desdémone, mais sa jalousie est légendaire. Son ennemi juré, Iago, va donc tout mettre en place pour qu'Othello perde son pouvoir, et pour cela il va s'appuyer sur la jalousie d'Othello, qui finira par tuer sa femme et mourir lui-même. Son trait de caractère dominant le mènera donc à sa perte.

Dans *L'Enfer* de Claude Chabrol, nous trouvons un deuxième exemple de grand personnage jaloux. François Cluzet incarne Paul, un homme à qui tout semble réussir, surtout qu'il est marié à Nelly, une femme magnifique. Mais peu à peu, Paul devient fou de jalousie, jusqu'à entendre des voix qui le persuadent que sa femme le trompe. Il ira jusqu'au drame.

La jalousie est donc un moteur dramatique très fort, elle peut même être utilisée parfois comme caractéristique secondaire comme dans *Raging Bull* de Martin Scorsese. Le boxeur Jake La Motta est non seulement violent, mais jaloux et paranoïaque, au point qu'il perdra toute attache avec ses proches et finira misérable et obèse dans un cabaret ringard.

Dans les films à personnages multiples, les auteurs n'ont souvent pas l'opportunité de développer tous les personnages très profondément, par conséquent ils ont pour obligation de marquer chacun d'entre eux par un trait de caractère dominant. C'est très visible dans un film comme *Les Bronzés*, où chaque personnage représente une facette de la nature humaine. Thierry Lhermitte représente le beau gosse dragueur pas très fin. Michel Blanc représente le petit moche céliba-

taire qui cherche à « conclure ». Christian Clavier représente l'homme qui a réussi en apparence mais qui est en fait un vrai raté. Le couple Josiane Balasko-Gérard Jugnot représente le couple de français moyens, grognon et égoïste (nous retrouvons le même principe de découpage par trait de caractère dans *L'Auberge espagnole* de Cédric Klapisch, dans *Les Douze Salopards* de Robert Aldrich, ou dans *Stand by me* de Rob Reiner).

Mais le scénariste débutant doit faire attention à ne pas tomber dans tous les stéréotypes… Parfois, ce n'est pas simplement un trait de caractère qui est mis en avant mais une aptitude, un savoir-faire : le personnage est défini par son talent. Nous trouverons ce système de caractérisation dans presque tous les films de braquage. C'est le cas dans *Ocean's Eleven*, ou dans *Mission : impossible*. Un personnage sera montré comme étant le spécialiste des explosifs, un autre sera le dieu de l'ouverture des coffres, un troisième se sert des armes comme personne.

La même idée se retrouve dans *Le Pigeon* de Mario Monicelli, avec en plus la satire politique d'une époque et d'un pays qui a sombré dans la misère. Dans *Rain Man*, Raymond est un génie des mathématiques, capable de compter le nombre de cure-dents qui viennent de tomber par terre en quelques secondes. Ce talent sera utilisé par son frère Charlie pour gagner de l'argent aux cartes à Las Vegas. Nous trouvons la même idée dans *Will Hunting* où le personnage est capable de résoudre une équation jugée insoluble.

Faire évoluer le protagoniste

Bien souvent, les films racontent ce qu'on pourrait appeler le « voyage du héros », c'est-à-dire que vous allez amener votre protagoniste d'un point A à un point B entre le début et la fin du film. Ce voyage n'est pas toujours un déplacement au sens propre, mais bien souvent une transformation physique, émotionnelle et/ou psychologique de votre personnage principal. C'est ce que certains appellent l'« arc transformationnel du protagoniste ». Et c'est un point extrêmement important de l'écriture d'un film, car le spectateur a besoin de voir que tout ce qui s'est passé pendant deux heures n'a pas « servi à rien », qu'il y a bien eu bouleversement.

Bien sûr, certains protagonistes sont parfaitement identiques entre le début et la fin du film, l'exemple le plus marquant étant celui de James Bond, que rien ne semble bouleverser. Pendant très longtemps, ce personnage fut incarné par différents acteurs, sans pour autant évoluer, ou très peu. Peu à peu, le filon s'est essoufflé, le public s'est lassé de ce héros toujours impeccable et sans émotion. La réaction des producteurs a été de mettre en route *Casino Royale* de Martin Campbell, qui présente cette fois l'agent secret comme un être plus complexe, capable de s'attacher à une femme, capable de souffrir lorsqu'elle mourra, au point même d'en être brisé. Cette approche plus sensible du héros a permis à la franchise « James Bond » de reconquérir le public, preuve que celui-ci attendait vraiment de son héros une capacité à évoluer.

Forrest Gump de Robert Zemeckis est lui aussi un exemple à part puisqu'il nous présente un personnage qui reste absolument identique malgré les nombreux bouleversements historiques dont il est le témoin. Mais ce personnage est un guide, au sens mythologique du

terme, il nous convie, nous spectateur, à un voyage à travers l'histoire, et ce sont les personnages autour de lui qui évoluent.

Memento de Christopher Nolan est intéressant aussi car il nous présente un personnage qui, bien qu'il évolue au cours du film, refait constamment en boucle les mêmes choses, annulant du même coup tout changement réel, mais ici la boucle est le sens même du film.

La boucle est aussi le principe du film de Jean Renoir *Boudu sauvé des eaux*. Après une tentative de suicide ratée, un clochard est recueilli dans une famille bourgeoise, ce qui va totalement bouleverser son mode de vie. À la fin du film, on décide de le marier avec la bonne. Mais Boudu, jugeant préférable sa condition initiale de clochard, se débarrasse de son costume et reprend son accoutrement du début.

Évolution physique

Certains films nous permettent de suivre un personnage de sa jeunesse à sa vieillesse :

- *Les Destinées sentimentales* d'Olivier Assayas, qui nous donne à voir l'évolution d'un personnage de 40 ans qui prend possession d'une grande fabrique de porcelaine, jusqu'à sa mort ;
- *Excalibur* de John Boorman, qui amène le jeune Arthur de son adolescence à sa mort violente en tant que roi ;
- *Little Big Man* d'Arthur Penn, qui raconte la vie d'un jeune Américain enlevé par des Indiens de son adolescence jusqu'à ses 101 ans ;
- *Citizen Kane* d'Orson Welles, qui raconte la vie de Charles Foster Kane de l'enfance à la mort.

D'autres films montrent la dégradation physique du protagoniste, que ce soit par le handicap ou par la maladie. Ainsi *Né un 4 juillet* d'Oliver Stone nous raconte-t-il l'itinéraire d'un soldat américain au Vietnam ; valide au début du film, il reviendra tétraplégique (la même idée se retrouve dans *Johnny s'en va-t'en guerre* et dans *Voyage au bout de l'enfer*). La maladie constitue un facteur d'évolution physique dans *Love Story* d'Arthur Hiller par exemple, où l'héroïne est montrée

bien portante au début, puis le film l'accompagne dans sa lente agonie jusqu'à la mort.

Certains films nous proposent l'histoire d'une métamorphose, comme *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, dans lequel un monstre devient prince charmant par le seul pouvoir de l'amour ; si cette transformation est littérale dans le film, il faut aussi la lire de façon métaphorique, puisque son enveloppe physique représente la noirceur et la tristesse de son cœur : au contact de la Belle, il réapprendra la douceur et l'amour, et lorsque son cœur sera redevenu pur, il reprendra l'apparence d'un être humain. Dans une version monstrueuse, *La Mouche* de David Cronenberg est un film impressionnant sur la métamorphose, puisqu'un scientifique aventureux se transforme au fur et à mesure en mouche à cause d'une manipulation génétique qui a mal tourné. Le réalisateur insiste d'ailleurs beaucoup au début du film sur l'apparence du protagoniste, afin de mettre encore plus l'accent sur la dégradation physique à venir. Là aussi, il est évident que cette transformation physique s'accompagne d'une totale remise en cause psychologique, qui est d'ailleurs la vraie thématique du film.

Bien entendu, toutes ces évolutions physiques s'accompagnent d'un changement psychologique : l'arrivée de la sagesse, du doute, d'un nouvel éclairage sur la vie qu'on a vécue, comme nous allons le voir à présent.

Évolution psychologique

Nous trouverons des évolutions psychiques radicales comme dans *Les Chiens de paille* de Sam Peckinpah, où un scientifique timide se transforme en machine à tuer, ou plus subtiles comme dans *Ghost* de Jerry Zucker, où un homme peu habitué aux sentiments finira par réussir à dire « *Je t'aime* » à la femme de sa vie.



Quelle que soit l'évolution que vous décidez d'appliquer à votre personnage, il est essentiel de créer un lien de cause à effet entre les événements du film et cette transformation afin que le spectateur ne la sente pas comme un artifice.

Dans *Carnets de voyage*, Walter Salles raconte le voyage d'Ernesto Guevara, futur Che, qui est alors un étudiant en médecine de 23 ans, avec Alberto Granado, biochimiste. À moto d'abord, puis à pied, ils traversent l'Argentine, le Chili, le Pérou et la Colombie. Chacune de ces étapes leur permet de prendre davantage conscience de la réalité politique et sociale du continent. Ce voyage bouleversera à jamais les deux hommes, marquant le début d'une lutte révolutionnaire qui fera d'Ernesto Guevara une icône pour les générations à venir.

Beaucoup de films racontent l'histoire de personnages qui s'ouvrent enfin à la vie : *Pretty Woman*, *À propos d'Henry*, ou encore *Harold et Maude*. C'est en traversant des épreuves fortes, qui bousculent leurs idées reçues ou leur éducation, que ces personnages apprennent à apprécier enfin les autres.

Dans *Bernie*, Albert Dupontel raconte l'itinéraire d'un homme passablement étrange, misanthrope et destructeur. Pourtant, à travers l'amour d'une femme, il réapprendra à aimer la vie.

Un monde parfait de Clint Eastwood raconte la rencontre entre un homme évadé de prison, Butch, et un enfant de 7 ans : Butch, montré au début comme un homme froid et déterminé, s'attachera de plus en plus à l'enfant qui lui réapprendra l'innocence et la beauté du monde.

Un jour sans fin d'Harold Ramis est l'histoire d'un homme grincheux, égoïste et misanthrope qui se voit contraint à revivre à l'infini la même journée. Amoureux de sa collègue de travail, celle-ci le déteste. Le film raconte donc les efforts du protagoniste pour se faire aimer de cette femme. Pour cela, il devra changer du tout au tout, devenir romantique et attentionné, s'intéresser aux autres et s'ouvrir à la vie. C'est ainsi que le sortilège sera rompu. Ici, l'évolution du personnage n'est pas simplement liée à l'histoire puisqu'elle représente l'objectif même du protagoniste.

Dans *V for Vendetta* de James McTeigue, Nathalie Portman incarne Evey, une jeune femme qui vit dans une Angleterre dirigée par un régime fasciste. Travaillant comme secrétaire à la télévision nationale entièrement contrôlée par le gouvernement, Evey nous est donc

présentée comme une personne ne se rebellant par particulièrement contre les autorités. Un soir, elle est sauvée d'un viol par « V », un justicier masqué qui veut renverser le gouvernement et libérer le pays du joug fasciste. C'est pour elle le début d'une lente transformation psychologique qui l'amènera à devenir le bras droit du justicier. Tout le film raconte donc l'éveil politique du protagoniste, qui symbolise la lutte de tout un peuple face à la tyrannie. Quand « V » disparaîtra à la fin du film, elle reprendra le flambeau, aidée dans sa nouvelle quête par le peuple tout entier.

Une des premières scènes d'*Harold et Maude* nous montre l'adolescent simulant une pendaison. Il est alors fasciné par la mort. À la toute fin du film, nous le voyons s'éloigner en chantant et en dansant. Il a enfin trouvé goût à la vie : il a évolué.

D'autres films auront pour sujet le passage de l'enfance à l'âge adulte. *Le Lauréat* de Mike Nichols montre comment Benjamin, un jeune garçon de bonne famille passif au départ, devient un homme affirmé qui, porté par l'amour, va se rebeller. Dans *Il était une fois en Amérique*, Sergio Leone nous fait suivre l'itinéraire de Noodles, un gamin des rues, de ses 12 à ses 70 ans. C'est donc bien l'histoire d'un apprentissage de la vie, une histoire d'initiation, mais c'est aussi un récit sur la perte des illusions d'un enfant devenu trop vite adulte. En ce sens, ce film s'apparente à la structure de *Citizen Kane*.

Spiderman de Sam Raimi se présente comme un énième film de super-héros, mais en réalité son vrai sujet est le passage de l'insouciance de l'adolescence à la gravité des choix adultes. Au début, Peter Parker est un garçon comme les autres, qui va en cours, a des copains, et une petite amie, Mary Jane. C'est un garçon effacé, timide. Mais lorsqu'il se fait piquer par une araignée radioactive, son corps se transforme peu à peu, ses muscles se développent, métaphores de la puberté. En devenant un super-héros, Peter Parker se voit confier, presque malgré lui, des responsabilités qui lui échappent, des vies dépendent désormais de lui. Il est devenu adulte, et cela s'accompagne de choix très difficiles. Le film se termine d'ailleurs quand il annonce à Mary Jane qu'il la quitte car il doit choisir entre rester avec elle ou devenir Spiderman. Malgré tout l'amour qu'il éprouve pour elle, ses respon-

sabilités sont plus fortes, il doit sacrifier sa vie privée pour sauver le monde.

Parfois, l'évolution psychologique est basée sur la perte de la raison. *Répulsion* de Roman Polanski raconte par exemple le lent basculement dans la folie de Carol, une jeune manucure d'apparence tout à fait normale. Le même principe d'évolution se retrouve dans *Le Locataire*, et dans *Rosemary's Baby* du même Roman Polanski.

Dans *The Mosquito Coast* de Peter Weir, un père de famille un peu excentrique amène sa femme et ses enfants en pleine jungle du Honduras pour fuir l'Amérique. Génial inventeur, il est persuadé de pouvoir vivre en autarcie dans la jungle. Mais au fur et à mesure, sa mégalomanie le fait glisser dans la folie, et il deviendra très dangereux pour la vie de sa famille.

De même, *Shining* de Kubrick traite de la transformation d'un père de famille en fou sanguinaire. C'est l'histoire de Jack Torrance, un écrivain alcoolique qui se voit confier la gestion d'un hôtel désert en plein hiver, dans la neige. Il y amène sa femme et son fils. Mais peu à peu, Jack devient fou, l'hôtel semblant hanté de vieux fantômes qui viennent le harceler. Dans la fameuse scène finale, il est armé d'une hache et poursuit son fils dans un labyrinthe enneigé.

Avant même de vous lancer dans l'écriture de votre film, essayez de définir la courbe de transformation de votre protagoniste. Un personnage qui a atteint son objectif en traversant des obstacles a forcément changé. Il est devenu plus sûr de lui, ou bien au contraire il a perdu toutes ses illusions. Peut-être a-t-il atteint une certaine sagesse, son cœur s'est t-il ouvert, il a acquis de nouveaux pouvoirs…

Les possibilités d'évolution du protagoniste sont infinies. Un changement radical n'est pas obligatoire, c'est parfois par petites touches que l'on peut montrer des changements importants chez les personnages.

Créer des « fiches personnages »

La « fiche personnage » contient tous les éléments constitutifs de votre personnage, autrement dit sa caractérisation. C'est un outil sans pareil pour appréhender vos personnages. Cela consiste pour le scénariste à inventer une biographie pour chacun de ses personnages principaux, afin de les cerner au mieux, et de leur donner une épaisseur.

Bien sûr, une grande partie de ces informations n'apparaîtra pas, ou du moins pas directement, dans le scénario. Il s'agit d'imaginer l'enfance de votre protagoniste, son adolescence, les événements fondateurs de sa vie, la famille et le milieu social dans lequel il a évolué ; ensuite, il faut déterminer ses goûts en matière de musique, d'art, de littérature, s'il aime les hommes ou les femmes, peut-être même s'interroger sur la façon dont il fait l'amour, sa démarche et sa façon de parler, en bref : tous les éléments dans lesquels vous pourrez ensuite piocher pour nourrir les scènes, et les détails qui feront de votre personnage un être réellement particulier et loin de tout stéréotype.

Cette fiche personnage sera souvent très utile au comédien qui interprètera le personnage en question.

Ces fiches peuvent être écrites en dehors même de toute idée de structure globale de l'histoire. Votre personnage a une vie, à vous de l'inventer ! Ensuite, quand il sera vraiment bien clair dans votre esprit, plongez-le dans une aventure, et voyez comment il réagit.



Une des erreurs fréquentes du scénariste débutant est de foncer dans l'écriture du film, avant même de connaître ses personnages à fond, et d'avoir établi un schéma psychologique qui lui permettra de savoir comment ce personnage réagira dans une situation de conflit. Il est alors très utile de créer des « fiches personnages ».

Dans un entretien accordé à *Télérama* à l'occasion de la sortie de son film *Un conte de Noël*, Arnaud Desplechin disait à propos du personnage incarné par Mathieu Amalric : « *À chaque fois que je vois la scène, je me dis : "Il va quand même pas faire ça !" Et pourtant il le fait !* » Si votre personnage est bien écrit, il a une vie propre et des réactions qui peuvent même vous surprendre vous-même, comme parfois quand on observe quelqu'un dans la vie. Et lorsque les réactions de vos personnages deviendront évidentes pour vous, et qu'elles ne pourront être autres dans une situation donnée, c'est que vous avez atteint votre but : vos personnages ont une personnalité propre. Si vous ne sentez pas un fort lien de causalité dans chaque acte de votre personnage, c'est peut-être que vous ne le maîtrisez pas encore.

Il existe mille façons de construire ces fiches personnages. Dans un premier temps, tout dépend de la proximité que le scénariste aura avec son sujet. Pour créer un personnage inspiré d'un de ses proches amis ou d'un membre de sa propre famille, une observation quotidienne et une dose d'imagination suffisent. Mais si vous décidez de vous attaquer à un sujet plus éloigné de vous, des recherches seront nécessaires.



De nombreux professeurs de scénario insistent sur le fait qu'il faut avant tout écrire sur ce qu'on connaît le mieux, c'est-à-dire sur soi-même ou sur son entourage. Si ce conseil a permis la naissance des films de Martin Scorsese, il faut pourtant le relativiser : tout le monde n'a pas grandi dans un quartier rempli de mafieux ou auprès d'un oncle chercheur d'or.
Or, beaucoup de scénaristes débutants s'enfoncent dans des blocages profonds car ils essaient à tout prix de s'inspirer d'eux-mêmes pour écrire ; mais quand notre vie ne semble pas propice à être mise en scénario, il faut aller chercher son inspiration ailleurs. Il n'est donc pas du tout contre-productif pour un homme ayant grandi en Alsace de vouloir écrire un polar qui se passerait dans le monde de la bijouterie marseillaise.

Le tout est affaire de recherche et d'investigation, et vous disposez pour ce faire d'un certain nombre d'outils tout à fait satisfaisants. Les bibliothèques et les médiathèques fournissent une quantité de docu-

ments impressionnante sur tous les sujets ou presque. Certains documentaires peuvent également être des sources d'information fiables et très précises. Les journaux, avec les faits-divers en particulier, constituent une mine d'idées et d'informations faramineuse, même si s'inspirer de faits réels n'est pas une mince affaire.

De *L'Adversaire* à *La Balade sauvage* en passant par *Ladybird* et *Midnight Express*, nombreux sont les films qui ont pour point de départ des drames réels. Mais à partir de là, un énorme travail scénaristique doit être mis en place pour créer une histoire cinématographique.

Si le film que vous écrivez a pour personnage principal un avocat, un médecin ou un policier, il est essentiel de sortir de la bibliothèque et de passer à une phase de recherche plus journalistique, par le biais d'interviews par exemple. Certains professionnels sont ravis de recevoir de jeunes scénaristes pour parler de leur métier et confier des astuces ou des anecdotes qui leur sont arrivées.

Malheureusement, la plupart des scénaristes vont au plus facile. Ils s'inspirent de personnages de policiers, de médecins ou d'avocats tels qu'ils sont déjà dépeints dans tel ou tel film, ou dans une série vue à la télévision. Le danger est alors de créer des personnages clichés très loin d'une quelconque réalité du terrain. Un acteur ne devient pas un médecin crédible juste parce qu'il porte une blouse blanche.

Faites table rase de vos idées préconçues et progressez dans une recherche patiente et minutieuse. Essayez de comprendre comment tel professionnel parle, bouge, travaille, s'habille… Ensuite, faites le tri dans ces données pour voir ce qu'il faut garder ou rejeter ; ou encore modifier : vous verrez qu'il est parfois nécessaire de réduire à deux jours le déroulement d'événements qui dans la réalité se dérouleraient sur quinze jours afin de rendre une action plus cinématographique.

Vos personnages sont désormais dimensionnés, ils existent à part entière. Vous êtes prêt à vous lancer dans l'écriture de l'intrigue proprement dite, mais attention : de bons personnages ne donneront

pas forcément un bon film. Écrire un film ne s'apparente pas à raconter une histoire.

Il faut sans cesse, dans l'écriture scénaristique, piquer l'intérêt du spectateur, faire monter des moments de suspense, ménager des moments plus calmes, en bref, structurer brillamment votre intrigue afin qu'elle puisse donner le meilleur rendu possible à l'écran. Le travail sur la structure narrative de votre histoire sera donc un passage essentiel pour que tous vos efforts portent leurs fruits.

Quatrième partie

Structurer son film

Il existe autant de théories sur les structures de scénario que de théoriciens, ou presque. Depuis l'Antiquité, la dramaturgie a donné naissance à bon nombre d'études et d'essais, certains allant jusqu'à se contredire complètement. Quand Aristote affirmait qu'une histoire devait s'articuler en trois temps, « un début, un milieu et une fin », il était certainement très proche de la vérité. En effet, aujourd'hui, la théorie la plus volontiers admise est celle dite des trois actes dramatiques, même si le mot « acte » n'est pas à prendre strictement dans son acception théâtrale.

Ces trois actes seront respectivement nommés « présentation » (ou « exposition »), « développement » et « dénouement ». De nombreux termes plus complexes existent, mais ces trois parties trouvent parfaitement leur sens dans cette nomenclature.

Bien entendu, chacun de ces actes pourra ensuite se subdiviser en plusieurs sous-parties, surtout dans les films très longs et complexes.

De façon très synthétique, nous pourrions articuler ces trois actes autour de la notion d'objectif, étant admis que ce dernier est le cœur de toute la narration, à la fois son moteur et son but ultime, le moyen et la fin. Ce qui amènerait :

Premier acte : avant l'objectif

Deuxième acte : pendant l'objectif

Troisième acte : après l'objectif

Premier acte : la « présentation » (ou « exposition »)

Dans un long métrage d'une durée standard, c'est-à-dire quatre-vingt-dix minutes environ, le premier acte durera entre quinze et vingt minutes.

Ce premier acte est essentiel à plus d'un titre. Tout d'abord, il est unanimement reconnu qu'un lecteur, et à plus forte raison un producteur, doit être accroché par votre scénario dès les quinze premières pages. C'est donc le temps dont vous disposez pour le convaincre. Vous pourrez toujours le supplier de tout lire jusqu'au bout, arguant que c'est après que ça devient vraiment palpitant, que vous avez besoin de temps pour développer une ambiance et vos personnages, mais ce sera déjà trop tard.

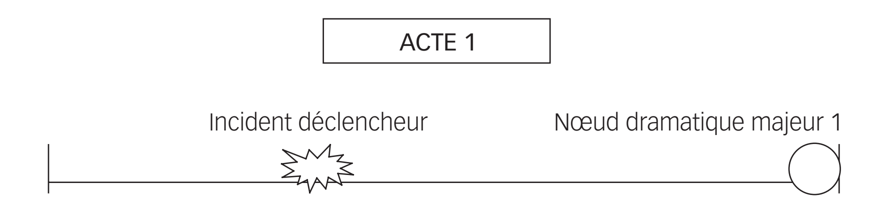
Avant de précipiter votre personnage dans une aventure qui va bouleverser son existence, vous devez commencer par montrer sa « routine de vie », ce qu'on appelle aussi l'« équilibre de départ ». Seulement alors, vous pourrez amener un élément qui viendra briser cet équilibre.

Ces scènes initiales vous permettront de caractériser vos personnages en situation « normale », avant de les placer dans des situations extraordinaires. C'est ce que fait Steven Spielberg dans *La Guerre des mondes*, où il prend le temps d'exposer la situation de son protagoniste (père célibataire avec deux enfants) avant de le faire plonger dans un monde extraordinaire : les extraterrestres débarquent pour détruire la planète.

Même principe dans *Frantic* de Roman Polanski, où nous est présenté le docteur Richard Walker, cardiologue qui vient à Paris avec sa

femme pour un congrès. Le couple nous est présenté dans son quotidien, puis bascule dans un monde extraordinaire : la femme du docteur Walker disparaît sans laisser de trace. Pour que ce bouleversement soit perçu par le spectateur, il fallait effectivement que le scénariste présente la situation ordinaire.

Ce grand bouleversement s'appelle le « nœud dramatique majeur 1 » (que nous noterons NDM 1) et il est presque toujours précédé d'un « incident déclencheur ».



Avant d'aborder plus précisément ce point, revenons sur les différentes méthodes qui permettent d'exposer votre histoire et vos personnages. Il existe en effet bien des façons de débuter un film.

Les différentes fonctions du premier acte

Donner le ton

Le premier acte présente tout d'abord le genre du film, la temporalité dans laquelle il se déroule, et les décors du film. Dès les premières minutes, le spectateur doit savoir s'il va voir un western, une comédie sur le monde de la mode, un polar… Bien entendu, quand le film est à l'affiche, c'est très facile : il suffit de lire les critiques, de se renseigner un peu. Mais à partir de votre page blanche, comment faire ?



Ce seront vos capacités à imaginer et à décrire les situations qui exciteront la curiosité du lecteur et le plongeront dans l'univers de votre film. Il est donc forcément plus aisé d'écrire un scénario se déroulant à l'époque contemporaine qu'un film sur l'Antiquité

romaine. De même, imaginez la complexité que représente l'écriture d'un scénario se déroulant en 2400 après notre ère : tout est à inventer, à décrire, afin que le lecteur comprenne ce qui se passe.

Lorsque, au début de *Love Story* d'Arthur Hiller, un jeune homme, assis sur les gradins d'une patinoire presque vide, prononce ces mots : *« Elle était belle, et terriblement intelligente. Elle aimait Mozart, et les Beatles, et moi »*, le spectateur ou le lecteur du scénario sait pertinemment qu'il va assister maintenant à un mélo, à une tragique histoire d'amour entre deux jeunes personnes que la mort va séparer.

Au début de *Rosetta* des frères Dardenne, nous voyons une jeune femme qui travaille dans une usine. Dès les premières pages du scénario, il ne fait aucun doute que le film sera très ancré dans une réalité sociale, à la limite du documentaire.

Le décor, les costumes, l'époque à laquelle se passe votre histoire sont donc les premiers éléments que l'exposition de votre scénario dévoile. Il est tout à fait envisageable par ailleurs d'imaginer un western qui soit aussi une comédie (*Le shérif est en prison*) ou un film de science-fiction très comique (*Men in Black* de Barry Sonnenfeld). Toutefois, mises à part quelques exceptions, les genres sont très codifiés au cinéma.

Raconter une histoire d'amour est banal au cinéma. Mais si celle que vous racontez se déroule à Paris en juillet 1789, elle prendra immédiatement une autre ampleur. C'est le principe du film de Bernardo Bertolucci, *The Dreamers*, qui se passe à Paris pendant les événements de Mai 68.

Le Labyrinthe de Pan de Guillermo del Toro raconte les aventures d'une jeune fille espagnole en 1944, donc en pleine Seconde Guerre mondiale, et sous la dictature de Franco. Le choix à la fois géographique et temporel n'est évidemment pas anodin.

De la même façon, *Les Roseaux sauvages* d'André Téchiné met en scène l'histoire de plusieurs adolescents qui découvrent l'amour en France, en 1962. Cette fois, c'est donc la guerre d'Algérie qui sert de contexte historique au film, ce qui aura des répercussions profondes dans la vie de chacun.

Le contexte social et historique de votre histoire compte énormément, et c'est le but du premier acte de mettre cela en avant. Parfois, on peut même avoir une inscription à l'écran par exemple.

> 1/ EXT-CHAMPS ÉLYSEES-MATIN
>
> Les Champs-Élysées, dont on discerne l'Arc de triomphe au loin, sont noyés dans la brume matinale. L'avenue est totalement déserte, et le silence est complet.
>
> Soudain, un grondement se fait entendre, puis un char surmonté d'une croix gammée commence sa lente remontée de l'avenue, suivi de nombreux autres.
>
> Une inscription s'affiche sur l'écran :
>
> « PARIS – JUIN 1940 »

Présenter les personnages

Le premier acte présente les personnages principaux du film et les liens entre eux. Bien souvent, le protagoniste de l'histoire est présent dès les premières secondes du film. On découvre sa caractérisation physique d'abord : sa façon d'être, de parler, de s'habiller. Ensuite, bien entendu, nous le voyons dans son rapport aux autres personnages.

Le début de *La Poursuite impitoyable* d'Arthur Penn nous décrit la vie d'une petite ville d'Amérique ; chacun des personnages est mis en perspective, que ce soit le shérif et sa femme, le richissime directeur de la ville et son fils, son assistant et sa femme infidèle, ou encore le vieil homme à l'affût des moindres ragots.

Dans *Harry, un ami qui vous veut du bien*, Dominik Moll nous présente une petite famille modèle, avec le père, la mère et les deux enfants. Ils sont en voiture sur l'autoroute, pour des vacances bien méritées. La chaleur et la fatigue les rendent nerveux, ils se disputent, les enfants perdent patience. Par les dialogues, on comprend que les parents du mari vont devenir des personnages importants du film plus tard, et que le mari a un frère, qui interviendra aussi dans l'histoire. Même si ces personnages ne sont pas tous présents, le fait de parler d'eux prépare le spectateur à leur existence. Ici encore, tout n'est qu'information.

C'est aussi dans le premier acte que sera présentée l'éventuelle profession de votre protagoniste. Ce n'est pas obligatoire, il existe beaucoup de films où le métier du protagoniste n'est pas précisé. Parfois, au contraire, c'est le métier du personnage qui va être le moteur de la narration. C'est le cas dans les films policiers, ou encore dans *Taxi Driver* par exemple.

Dans les premières secondes de *La Mort aux trousses*, le personnage de Thornhill est sur son lieu de travail, entouré de secrétaires et vêtu d'un costume cravate. Nous ne le verrons jamais en revanche pratiquer son métier au quotidien, il suffit au scénariste de montrer qu'il gagne beaucoup d'argent, qu'il est admiré dans son travail, et qu'il aime contrôler sa vie.

Dans *Ma saison préférée*, Émilie est notaire ; elle aurait tout aussi bien pu être banquière ou avocate, l'important pour le scénariste est de montrer qu'elle a un travail rémunérateur. À l'inverse, Antoine est montré comme docteur, neurologue pour être précis, ce qui se révélera important quand sa mère tombera de plus en plus malade et qu'il devra la soigner, ce qui lui permettra d'avoir une relation privilégiée avec elle.

Dans *Quatre Mariages et un enterrement* de Mike Newell, la vie professionnelle des différents personnages n'est quasiment jamais abordée, phénomène assez récurrent dans l'écriture des comédies. Ce film utilise, pour le premier acte, et donc pour la présentation des personnages, un artifice que nous avons déjà évoqué : une cérémonie de mariage, permettant de mettre tout le monde en relation dans une seule grande séquence. Toutefois, le scénariste prend soin de présenter tout d'abord Charles, interprété par Hugh Grant, qui sera le véritable protagoniste du film. Nous voyons donc une scène matinale, des réveils qui sonnent, et plusieurs personnages dans différents endroits qui se lèvent et se préparent pour aller à une cérémonie de mariage.

Ce film est exemplaire pour montrer que le premier acte peut également être l'occasion de caractériser déjà fortement son protagoniste en le faisant évoluer au milieu des autres, ce qui permet de fidéliser d'ores et déjà le spectateur à la cause du héros. Au début du film,

donc, on peut remarquer que tout le monde est très organisé, sauf Charles qui ne se réveille pas. Ainsi, il est très clairement caractérisé comme étant retardataire, un peu paresseux, mal organisé. C'est donc en le comparant aux autres que le personnage est caractérisé.

Il est enfin essentiel qu'à la fin du premier acte le spectateur comprenne les mécaniques conflictuelles en jeu entre les différents personnages. Tout doit faire sens dans le premier acte, chaque information doit être pesée avant d'être livrée au spectateur : ne pas en donner trop, ne pas en donner trop peu.

De l'incident déclencheur au NDM 1

L'incident déclencheur, ou élément déclencheur, ou encore événement déclencheur est l'élément qui va amener le nœud dramatique majeur 1 (noté NDM 1). Ce NDM 1 va briser la « routine de vie » de votre protagoniste, et l'amener à avoir un objectif. Le film bascule alors dans le deuxième acte. Ce système en deux temps (élément déclencheur puis NDM 1) vous permet, à vous scénariste, d'amener de façon plus logique le bouleversement qui va survenir dans la vie du protagoniste. S'il n'y avait pas d'élément déclencheur, le spectateur pourrait ressentir une certaine artificialité dans la structure de l'histoire.

Dans *Misery* de Rob Reiner, nous découvrons Paul Sheldon, auteur de best-sellers. Alors qu'il voyage en montagne, il est pris dans une tempête de neige et subit un grave accident. Il est alors recueilli par Annie Wilkes, ancienne infirmière qui affirme être sa plus fervente admiratrice. Elle le séquestrera et l'obligera à écrire un nouveau livre. L'accident de voiture est l'élément déclencheur, et le fait qu'Annie Wilkes soit folle et le séquestre est le NDM 1, puisque c'est cela qui amène Paul à avoir deux objectifs clairs : écrire un livre pour Annie Wilkes, et s'enfuir.

Le début de *Thelma et Louise* nous présente les deux personnages dans leur « routine de vie », d'où il ressort qu'elles s'ennuient dans leurs couples. Elles décident alors de s'offrir une virée entre filles, et cette décision est l'élément déclencheur du film. Pendant cette virée, Thelma boira un peu trop dans un bar et manquera de se faire violer

sur un parking. Louise abattra l'homme d'un coup de pistolet. C'est le NDM 1, elles ont désormais un objectif clairement défini : fuir la police.

Dans *Vol au-dessus d'un nid de coucou* de Milos Forman, l'incident déclencheur est le moment où McMurphy décide de se faire interner en hôpital psychiatrique pour échapper à la prison. Cet élément déclencheur se déroule d'ailleurs avant même le début du film puisque la première fois que McMurphy apparaît à l'écran est le moment où il arrive à l'hôpital. Considéré comme un élément très perturbateur, il se retrouve dans une institution tenue de manière très stricte par l'infirmière en chef, Miss Ratched. Leur rencontre est le NDM 1 du film, puisque à partir de là, Murphy a un objectif clair : semer la zizanie dans l'hôpital afin d'offrir un souffle de liberté à tous les patients. En effet, lors d'une scène, McMurphy demande à Miss Ratched de baisser la musique dans la salle, elle refuse. Il n'apprécie pas du tout son attitude, et il déclare aux autres patients : *« Dans une semaine, je l'aurai tellement fait chier qu'elle sera devenue dingue »*. Voilà une déclaration d'objectif on ne peut plus claire.

Dans les exemples ci-dessus, il est intéressant de constater que l'élément déclencheur est né de la volonté du ou des protagonistes : McMurphy se fait interner volontairement, Thelma et Louise décident de partir en week-end sans prévenir personne, Paul Sheldon se lance sur la route alors que plusieurs personnes le lui ont déconseillé à cause de la tempête. Dans tous ces cas, les personnages regretteront leur décision initiale d'une façon ou d'une autre. La caractérisation de ces personnages, le fait qu'ils soient sûrs d'eux, ou en rébellion contre les autres, va donc les amener au drame, ce qui peut donc être considéré comme un obstacle interne.

Parfois, au contraire, l'élément déclencheur sera lié au hasard, ou à la malchance du ou des protagonistes. Dans *Fenêtre sur cour* d'Hitchcock, Jeff est un reporter bloqué dans un fauteuil roulant suite à un accident. Pour passer le temps, il observe ses voisins avec une paire de jumelles. Un jour, il aperçoit, ou croit apercevoir, un meurtre dans l'immeuble d'en face. L'incident déclencheur est ici bien évidemment l'accident de travail de Jeff : sans cela, il n'aurait jamais passé

autant de temps chez lui, et n'aurait rien découvert. Le NDM 1 est le moment où Jeff aperçoit la scène de meurtre. Il a désormais un objectif : arrêter le meurtrier.

Au début d'*Impitoyable* de Clint Eastwood, nous découvrons William Munny, vieux cow-boy fatigué qui vient d'enterrer sa femme. Il élève ses deux jeunes enfants dans une ferme isolée en plein FarWest. Il n'a aucun objectif pour l'instant. C'est ce que nous appellerons « l'équilibre initial », ou la « routine de vie ». À quelques kilomètres de là, dans une petite ville, une prostituée se fait défigurer par un cow-boy éméché. Le shérif de la ville refusant de punir le coupable, des amies de la victime décident de faire appel à un tueur à gages afin de venger la victime. Un jeune cow-boy se présente chez Munny et lui propose de collaborer sur ce contrat. L'agression de la prostituée est ainsi l'élément déclencheur qui précède le NDM 1, l'acceptation du contrat par Munny. Ce dernier a désormais un objectif : tuer le cow-boy.



Lorsque l'on écrit le scénario, il est donc très important de réfléchir à cette notion d'élément déclencheur, puisque le spectateur doit sentir que, dans votre film, tous les éléments sont parfaitement imbriqués les uns dans les autres de façon organique et reliés par un lien de cause à effet très fort.

La naissance de l'objectif

De façon générale, on appelle « nœud dramatique » tout événement qui vient bouleverser la trajectoire des personnages. Ce peut être une information qui leur est donnée, ce peut être la mort d'un personnage important, un mariage, une rencontre, une explosion…). Un film en contient plusieurs, mais le NDM 1 a pour particularité d'être celui qui donne un objectif au protagoniste. Il représente le moment où le conteur dit : « Le *héros vivait tranquillement,* jusqu'au jour où… ».

Nous pouvons distinguer deux grandes catégories de NDM 1 : la « rencontre », et l'« appel de l'aventure ».

La première catégorie, celle de la rencontre, est ce qu'on appelle le « *boy meets girl* » : la dynamique narrative du film démarre avec la

rencontre de deux personnages. Le principe scénaristique est très simple : pendant le premier acte, vous développez la routine de vie d'un personnage, puis vous la bouleversez par le biais d'une rencontre généralement inopinée.

Blow Out de Brian De Palma présente la vie banale d'un preneur de son, Jack, qui travaille dans le cinéma d'horreur à petit budget. Sa rencontre avec Sally, une jeune femme qu'il sauve de la noyade après un accident de voiture terrible, va bouleverser sa vie en l'entraînant dans une terrible affaire d'assassinat politique.

De même, *Pretty Woman* raconte la vie d'un *golden boy*, très sûr de lui et de son charme, très cynique, qui ne pensait qu'à démanteler les entreprises des autres jusqu'au jour où il rencontre une prostituée, à laquelle il s'attache et qui lui fait découvrir d'autres facettes de la vie.

Au début de *Lolita* de Stanley Kubrick, Humbert Humbert, interprété par James Mason, nous est présenté comme un professeur très ordinaire, débarquant dans une petite ville pour enseigner ; tout est en équilibre dans sa vie, jusqu'au jour où il rencontre la fille de sa logeuse, Lolita, dont il tombe fou amoureux.

Dans *Grease* de Randal Kleiser, le procédé du *« boy meets girl »* est utilisé aussi, mais avec une particularité cependant : le film est en effet doté d'un prologue qui montre Dany et Sandy, 18 ans tous les deux, tombant amoureux l'un de l'autre sur une plage ; hélas, l'été se termine, et ils doivent se séparer, sans réel espoir de se revoir. Le générique commence, et le film s'ouvre sur un campus américain, le jour de la rentrée. Nous retrouvons Dany, qui est cette fois entouré de sa bande de copains, tous des blousons noirs, et il contraste fortement avec le Dany du prologue, qui était romantique et vêtu très sobrement. Le premier acte fonctionne alors de façon très classique, avec la présentation des différents personnages, les décors, les relations entre les différentes « tribus » du lycée. Dany raconte de façon très graveleuse son histoire avec Sandy, et, à quelques mètres de là, Sandy raconte à ses nouvelles camarades sa magnifique histoire d'amour avec un beau jeune homme romantique nommé Dany. Et, quelques minutes plus tard, le NDM 1 survient puisque bien évidemment Dany et Sandy se rencontrent de nouveau dans la cour

du lycée. L'intérêt de cette structure scénaristique est de montrer en quelques scènes la double personnalité de Dany, et les conflits que cela va engendrer pour lui, déchiré entre son amour sincère pour la romantique Sandy, et l'honneur qu'il a à défendre son statut de macho rebelle.

Les variantes au classique « *boy meets girl* »

Il existe de nombreuses variantes au classique « *boy meets girl* ». Nous trouvons ainsi également des « *boy meets boy* » comme dans *La Chèvre* ou *Les Compères* où la vie du personnage incarné par Gérard Depardieu bascule quand il rencontre Pierre Richard, alias François Pignon, qui l'embarque à chaque fois dans des aventures de plus en plus folles. Dans *Créatures célestes* de Peter Jackson, c'est un « *girl meets girl* » qui est mis en place : le film raconte la rencontre de deux adolescentes dans la Nouvelle-Zélande des années 1950. Leur amitié se transformera en un amour fou, et elles iront jusqu'au meurtre pour ne pas être séparées. Dans *E.T. l'extraterrestre*, Elliott est un jeune garçon qui vit dans une banlieue américaine ; en rencontrant un extraterrestre, sa vie va changer du tout au tout : c'est donc un « *boy meets alien* » ici !

Le deuxième grand principe de nœud dramatique majeur 1 est donc l'« appel de l'aventure ». Le terme « aventure » est ici à prendre au sens large du terme, et pas forcément au sens littéral. Dans ce schéma, le protagoniste est tiré de sa routine de vie par un personnage extérieur qui vient lui donner une mission.

L'appel de l'aventure obéit souvent à une dynamique en trois temps : tout d'abord, la proposition de l'aventure, puis le refus de l'aventure, et enfin l'acceptation de l'aventure. Si l'aventure est refusée, le film se termine et le protagoniste rentre chez lui poursuivre sa vie d'avant ; le film repose sur l'acceptation de l'aventure par le héros. Le refus n'est pas une étape obligatoire, mais il a ceci d'intéressant qu'il pousse le scénariste à créer un personnage un peu torturé, déchiré entre son envie d'accepter, et son désir de préserver sa tranquillité. Il faudra donc parfois trouver une raison qui pousse le protagoniste à changer d'avis.

Nous trouvons bien souvent ce système d'appel de l'aventure dans les films de gangsters, où l'aventure prend généralement la forme d'un braquage. Au début de *Quand la ville dort* de John Huston, nous apprenons ainsi qu'un homme surnommé « le Docteur » sort de prison. Ce dernier se rend directement chez un bookmaker, pour lui proposer une affaire : un braquage extraordinaire. C'est l'appel de l'aventure. Au départ, le bookmaker est tenté de refuser la proposition car il trouve le coup trop dangereux (*refus de l'aventure*), mais il se laisse finalement convaincre et réunit autour de lui une équipe de professionnels pour mettre le projet à exécution (*acceptation de l'aventure*).

Les autres genres de film se prêtent aussi très bien au principe de l'appel de l'aventure. *Rambo 3* de Peter Mac Donald débute alors que John Rambo, lassé des combats sanguinaires auxquels il a pris part, s'est retiré en Thaïlande dans un monastère. Un beau jour, le colonel Trautman vient le voir, et lui propose une nouvelle mission : partir pour l'Afghanistan, en plein conflit armé avec l'URSS. C'est l'appel de l'aventure ; mais Rambo refuse, il affirme avoir définitivement tourné le dos à cette vie. Trautman repart, déçu, mais se fait capturer en chemin par un chef de guerre russe, le terrible colonel Zaysen (futur antagoniste). Rambo apprend la nouvelle et accepte finalement l'aventure, dans l'espoir de libérer son ami.

Il peut être parfois très intéressant de mêler l'appel de l'aventure et le *« boy meets girl »*, qui sont de puissants moteurs dramatiques pour lancer votre histoire. C'est le cas dans *Million Dollar Baby* de Clint Eastwood, où ce dernier incarne un vieil entraîneur de boxe, Frankie Dunn, un peu revenu de tout. Un jour se présente dans son club une jeune femme de 31 ans, Maggie, qui lui demande de devenir son entraîneur. C'est à la fois un appel de l'aventure et un *« boy meets girl »*. Il refuse immédiatement et catégoriquement, la trouvant trop jeune, trop maigre, et trop « fille ». Elle est très déçue et repart. C'est le refus de l'aventure. Plusieurs scènes du film montrent comment la ténacité de Maggie fait peu à peu fléchir Frankie, si bien qu'il devient son entraîneur : c'est l'acceptation de l'aventure. Le film peut alors basculer dans le second acte.

De même, dans *Harry, un ami qui vous veut du bien* nous est présentée une cellule familiale traditionnelle, avec le mari, la femme et les deux enfants. Ils sont en voiture sur l'autoroute, c'est l'été, et ils filent vers leur lieu de vacances. Au passage, nous pouvons remarquer que Dominik Moll, en choisissant ce début, se place volontairement en hommage (ou du moins en citation) d'au moins deux films à suspense : tout d'abord *Shining*, qui commence par un plan d'hélicoptère d'une petite famille en partance vers un hôtel perdu dans la montagne, et ensuite *Funny Games* de Michael Haneke, qui reprend à l'identique le plan de Kubrick. Le début du film de Moll est donc une piste pour les cinéphiles, il nous dit : « *Ne vous fiez pas aux apparences, ce n'est pas un film de famille que vous allez voir, mais un vrai film à suspense, tout va basculer pour eux, attendez un peu…* »

Après cette présentation de la cellule familiale, la chaleur et la fatigue aidant, ils décident de s'arrêter sur une station d'autoroute. La chaleur et la fatigue jouent donc ici le rôle d'incident déclencheur. Le père, Michel, va aux toilettes pour se rafraîchir, et un homme, Harry, l'aborde : « *boy meets boy* » (NDM 1).

D'emblée, le scénariste met en opposition les deux personnages. Michel est présenté comme étant fatigué, en sueur, énervé, débraillé. Harry est au contraire extrêmement classieux, posé, calme, souriant, réfléchi. Ils sont à l'exact opposé l'un de l'autre. Harry reconnaît Michel, mais ce dernier ne le remet pas du tout. Harry lui rappelle qu'ils étaient au lycée ensemble, et il cite même un texte que Michel avait écrit à cette époque. Cette rencontre est très hitchcockienne, le malaise s'installe immédiatement, à la fois pour Michel et pour le spectateur qui est dès lors en pleine identification avec le personnage (et il est difficile alors de ne pas penser à la scène de rencontre dans *L'Inconnu du Nord-Express* de Hitchcock justement).

De retour sur le parking, Michel présente Harry à sa femme et à ses filles. Et Harry présente sa fiancée, Prune, beaucoup plus jeune que lui, et très pulpeuse, très érotique, là encore à l'exact opposé de Claire, la femme de Michel. Nous découvrons le véhicule de Harry, magnifique voiture de sport, comparé au break familial de Michel. Harry et Prune se font insistants, à la limite du sans-gêne, et Michel

finit pas accepter. C'est l'« acceptation de l'aventure », et c'est bien entendu le début du deuxième acte du film, puisque cette acceptation implique le début de la plongée aux enfers pour Michel et sa famille.

Hasard et préparation

C'est aussi au début du film que le spectateur peut encore donner une chance au scénariste de laisser faire le hasard. Le hasard est en réalité l'ennemi du scénariste, qui doit au contraire donner l'impression que tout ce qui arrive dans son histoire a une raison très précise d'arriver à ce moment-là. Par conséquent, le spectateur admettra parfaitement que deux personnages se croisent par hasard au début du film, ce qui permet de lancer l'intrigue. Mais si vous mettez votre protagoniste dans une situation de grand danger, et qu'au moment fatal un personnage que nous n'avions pas vu depuis une heure de film réapparaît comme par magie, cela sera très mal vécu par le spectateur.

C'est ce qu'on appelle le « *deus ex machina* », expression qui nous vient du théâtre antique : au moment où le héros allait mourir, un dieu descendait du ciel sur son char et venait sauver le malheureux d'une mort certaine. À cette époque, les spectateurs pouvaient apprécier ce genre d'issue, mais il est très déconseillé de le faire aujourd'hui.

Par exemple, dans *Le Cercle rouge*, Jean-Pierre Melville présente une scène qui aurait pu être forte en suspense. Corey est un gangster qui fait la route de Marseille à Paris. Dans son coffre est caché un autre truand recherché par la police. À un barrage, toutes les voitures sont fouillées de fond en comble. Corey reste impassible au moment où le policier l'invite à descendre de son véhicule pour ouvrir son coffre. La tension du spectateur est très forte. Comment va-t-il s'en sortir ? Corey s'approche du coffre mais prétexte ne pas avoir la bonne clé pour l'ouvrir. Nous sentons bien que cet argument ne sera pas suffisant. Mais au moment où tout aurait pu basculer, le policier est appelé par un de ses collègues qui a des problèmes avec un camionneur. Il s'éloigne et Corey peut tranquillement reprendre sa route. « *Comme par hasard* », se dit le spectateur.

La notion de préparation/paiement

Pour éviter ce genre de déception, il existe en dramaturgie la notion de « préparation/paiement ».

Dans *La Cérémonie*, Claude Chabrol présente un des personnages comme étant équipé d'une vieille 2 CV. À plusieurs moments dans le film, elle refusera de démarrer. Et à la toute fin du film, quand les meurtres auront été accomplis, elle essaiera de s'enfuir en voiture, mais la voiture refusera de démarrer, et elle mourra à cause de cela. Mais le spectateur ne le vit pas comme un hasard car cela a été préparé par le scénariste. Le moment où la voiture refuse de démarrer à la fin s'appelle le « paiement ».

Dans *Vertigo*, Alfred Hitchcock passe un long moment à nous montrer que son protagoniste est sujet au vertige. C'est une « préparation ». Plus tard, quand ce personnage monte dans le clocher pour sauver la femme qui veut se suicider, il arrive trop tard car sa peur est trop forte. C'est le « paiement », car il est désormais très logique pour le spectateur que le personnage soit bloqué par son vertige.

Dans *Le Cercle des poètes disparus* de Peter Weir, le professeur Keating tente d'apprendre à ses élèves à ne pas se conformer aux règles qu'on leur impose, à les dépasser pour se forger sa propre identité. Il rencontre beaucoup d'obstacles, en particulier la peur qu'ont les élèves de la punition. Dans plusieurs scènes, il monte sur son bureau pour leur apprendre à voir le monde d'un angle différent, sans qu'ils en fassent autant. C'est une préparation, car à la fin du film, quand Keating se fait licencier et sortir de sa classe devant ses élèves, ils se lèvent un par un et montent sur leurs tables pour lui montrer que son enseignement n'a pas été vain. C'est un paiement.

Dans *Kill Bill*, Quentin Tarantino s'amuse des codes liés à la préparation et au paiement. Il met son héroïne, « the Bride », dans une situation très délicate : elle se fait enterrer vive dans un cercueil, à six pieds sous terre. Cette fois, nous la croyons perdue car elle n'a aucun allié. Mais un flash-back nous est alors présenté, et nous voyons l'héroïne face à un vieux maître d'armes chinois qui l'entraîne à casser

des planches avec la paume de ses mains. Au début, elle n'y arrive pas, puis y parvient à force d'entraînement et de souffrances. De retour dans le cercueil, elle parvient à briser les planches qui la retiennent en se souvenant des leçons de son vieux maître. Ici, la préparation et le paiement ont lieu au même moment.

La préparation peut aussi apparaître sous la forme d'un objet que le protagoniste récupère, sans savoir encore quand et comment il servira.

Dans *Les Goonies* de Richard Donner, Mickey récupère un médaillon en forme de tête de mort qu'il met dans sa poche. Plus loin dans le film, il arrive devant une porte et, au bout de quelques instants, il comprend que le médaillon sert de clé pour passer de l'autre côté. C'est un paiement.

Dans *Abyss* de James Cameron, le protagoniste est Bud Brigman, dirigeant d'une station sous-marine de forage. Suite au naufrage d'un sous-marin, il est obligé de collaborer avec sa femme, avec qui les relations sont au plus mal. Apprenant qu'elle va venir, on le voit s'enfermer dans les toilettes et, de rage, jeter son alliance ; pris de remords ensuite, il la récupère. C'est une préparation : le scénariste nous dit que cet objet est important. Lorsque, plus tard, la plate-forme sera menacée de destruction à cause d'une tempête et que tous les sas se fermeront par sécurité, la main de Bud sera sauvée par cette même alliance : courant à travers la plate-forme pour ne pas être englouti par l'eau qui s'infiltre partout, Bud aura juste le temps de glisser une main dans l'ouverture du dernier sas de sécurité, et c'est sa bague qui l'empêchera d'avoir la main écrasée. C'est un paiement.

L'avertissement : une forme particulière de préparation

Dans certains films, la préparation passe par un dispositif narratif particulier : l'avertissement. Cela consiste à menacer explicitement un personnage d'un péril futur, créant alors une tension, et par là même l'attente du spectateur qui sait pertinemment que la menace sera mise à exécution.

Dans *Gremlins* de Joe Dante, un père de famille veut faire un cadeau original à son fils. Il se rend chez un vieux commerçant asiatique qui lui vend un « mogwaï », un animal assez étrange. Le vendeur lui dit que c'est un être très doux, mais il l'avertit : il ne faut pas le nourrir après minuit, et il ne faut *jamais* le mouiller. Le père promet qu'il n'en fera rien. Bien évidemment, à partir de là, le spectateur n'attend qu'une chose : que l'interdit soit transgressé, ce qui arrive bien sûr assez vite.

Dans *Boire et déboires* de Blake Edwards, le personnage joué par Bruce Willis se fait présenter par son frère une jeune femme timide et bien sous tout rapport incarnée par Kim Basinger. Willis est charmé par la jeune femme, mais son frère l'avertit : elle ne doit *jamais* boire d'alcool, sinon elle devient incontrôlable. Bien entendu, Willis ne suit pas cet avertissement à la lettre : il la fait boire, et voit sa vie littéralement bouleversée.

Dans *La Belle au bois dormant*, au moment du baptême de la jeune fille, une méchante fée lui lance un sort : « *Dans ta quinzième année, tu te piqueras le doigt sur un fuseau et tu en mourras*. » Une gentille fée remplace la sentence de mort par un sommeil de cent ans. C'est une préparation, et bien évidemment, des années plus tard, et ce malgré tous les efforts du roi pour protéger sa fille, la prophétie se réalisera : c'est un paiement.

Comment commencer ?

La « routine de vie »

Beaucoup de films débutent par ce qu'on pourrait appeler la « routine de vie » du protagoniste, c'est-à-dire que le scénariste va créer différentes scènes afin de nous présenter au mieux le personnage dans sa vie quotidienne.

Cela se traduit donc par des scènes montrant le protagoniste chez lui et/ou sur son lieu de travail (ainsi le spectateur découvre-t-il son niveau de vie, sa classe sociale), éventuellement avec la personne qui partage sa vie (est-il marié ? a-t-il des enfants ?...), en le confrontant

à ses petites habitudes (passe-t-il ses soirées chez lui à regarder la télé ? ou au contraire est-il un fêtard invétéré ?...).

Dans *La Vie des autres* de Florian Henckel von Donnersmarck, le scénariste montre clairement au début du film la routine de vie du protagoniste, espion de la Stasi. Le pays qui nous est décrit est la RDA des années 1980, l'ambiance est à la grisaille. Nous voyons immédiatement le personnage en situation d'interrogatoire : nous comprenons alors ce qu'est son métier. Puis, nous le voyons entrer chez lui, dans un immeuble déprimant ; dans l'ascenseur, il croise un enfant espiègle, mais il ne s'en émeut pas. Puis il entre chez lui et se prépare un repas très frugal. Il allume la télévision. Son appartement est décoré très chichement. Puis il passe un coup de téléphone et, quelques minutes plus tard, une prostituée sonne chez lui. Ils font l'amour ; à ce moment, le spectateur entrevoit son besoin de tendresse physique et d'amour. Puis il reprend son masque de rigidité.

Ensuite, le scénariste nous présente l'autre personnage important du film, un metteur en scène de théâtre que l'espion va par la suite mettre sur écoute. Cet homme nous est présenté comme épanoui dans son couple, vivant dans un grand appartement rempli de livres et d'affiches, très vivant, et dans lequel lui et sa compagne reçoivent régulièrement des amis. C'est bien évidemment le contraste saisissant entre ces deux vies qui intéresse le scénariste, et ce sera tout le moteur narratif du film : comment un homme qui semble fermé à toute joie de vivre va voir, malgré lui, son cœur s'ouvrir à une autre forme de vie.

Dans *Ma saison préférée*, André Téchiné raconte l'histoire d'Émilie et Antoine, deux frères et sœurs d'une quarantaine d'années. Le film est basé sur leurs retrouvailles, après des années de brouille, pour faire face à la mort prochaine de leur mère. La première scène montre la mère qui ferme les volets de sa maison à la campagne. Puis Émilie la ramène dans sa propre maison.

Nous découvrons alors la « routine de vie » d'Émilie : elle est mariée et a deux enfants, un garçon et une fille. Pendant le repas, les tensions entre la mère et Émilie apparaissent clairement, et l'on comprend

que le mari n'est pas très heureux de voir sa belle-mère s'installer là. Ensuite, nous voyons Émilie sur son lieu de travail, associée avec son mari dans un cabinet notarial, ce qui nous permet de comprendre qu'ils appartiennent à la classe bourgeoise. Nous est alors présenté le personnage de Khadija, la stagiaire d'Émilie, qui est aussi la petite amie de son fils, ce qu'Émilie ignore. Sans transition, nous passons alors à une scène dans un hôpital : à la cantine, un homme vêtu d'une blouse blanche finit de déjeuner, c'est Antoine. Il voit Émilie, ce qui semble le surprendre beaucoup. À ce moment, tous les personnages du film ont été présentés : c'est bientôt la fin du premier acte.

Les Trois Frères de Bernard Campan et Didier Bourdon raconte l'histoire de trois hommes qui ne se connaissent pas, mais qui découvrent qu'ils sont frères quand un notaire les convoque pour partager un héritage. Avant de les réunir, le scénariste a pris soin de les caractériser chacun dans leur routine de vie. L'un d'eux travaille sur les marchés. Le deuxième est chef de la sécurité dans un magasin, où il a installé des caméras de surveillance jusque dans les cabines d'essayage. Un troisième travaille dans une agence de pub. Bien évidemment, le but des scénaristes était de trouver les caractérisations les plus éloignées possible afin que la réunion de ces personnalités fasse des étincelles.

Lantana de Ray Lawrence commence par une scène où nous voyons un couple faire l'amour. Puis nous comprenons qu'ils sont dans une chambre d'hôtel, que l'homme est marié, que cette femme est sa maîtresse. Nous le voyons ensuite retourner chez lui et, cette fois, le scénariste nous présente sa femme, ses deux fils, sa maison. La routine de vie est montrée, mais, dès la première scène, le décalage a eu lieu, ce qui est une très belle idée de caractérisation.

Débuter par une scène intrigante

Le scénariste peut aussi prendre le parti de surprendre le spectateur dès l'exposition, comme dans *Harold et Maude* de Hal Ashby. Les premiers plans nous font visiter une maison bourgeoise, grande et bien meublée, qui respire l'opulence et le bon goût. Puis arrive un adolescent, Harold. Sans un mot, il entre dans le salon et se pend.

Puis une femme d'une quarantaine d'années, très distinguée, entre dans la pièce. Elle jette un œil à Harold, que l'on identifie comme étant son fils et, sans la moindre réaction, se dirige vers le téléphone.

Pour le spectateur, à l'effroi succède la surprise, l'incompréhension, le rire nerveux même. Quelle est cette mère atroce qui voit son fils se pendre sans ressentir la moindre émotion ? Le comble de la scène est atteint quand elle lui annonce qu'il est temps de se mettre à table. Au bout de quelques secondes, le faux pendu relève la tête, déçu de ne pas provoquer plus de réaction. L'écriture de cette scène permet d'attirer l'attention sur les jeux morbides de cet adolescent et d'en faire un personnage intrigant, cynique et décalé.

Au début de *Buffet froid* de Bertrand Blier, Gérard Depardieu descend un escalator de métro et s'approche lentement du seul autre voyageur présent, incarné par Michel Serrault. Il s'assied dos à lui. S'engage alors entre ces deux étrangers un dialogue digne de Beckett qui tourne très vite autour d'un couteau que Depardieu sort de sa poche. Cette séquence, entre absurde et violence, annonce le ton du film. Quelques secondes plus tard, nous retrouverons ainsi Michel Serrault se vidant de son sang dans un couloir du métro, le fameux couteau planté dans le ventre. À Gérard Depardieu qui lui demande si ça fait mal, l'autre répond simplement : « *Bizarrement non. C'est un peu comme un évier qui se vide.* » Et tout le film sera dans cet esprit.

Dans les premières secondes de *Tenue de soirée* du même réalisateur, Michel Blanc, dans une salle des fêtes un peu glauque, déclare sa flamme à Miou-Miou, son épouse. Il se met à genoux devant elle, la supplie d'accepter son amour. Elle le traite comme un moins que rien, l'insulte, le rejette. Soudain la porte s'ouvre et entre Depardieu, massif et efféminé à la fois. Quasiment sans dire un mot, il balance une gifle monumentale à Miou-Miou qui valdingue dans les tables.

Au début de *Blue Velvet* de David Lynch, une charmante petite ville des États-Unis nous est présentée : Lumberton. Il y fait beau, les pompiers sont souriants, les enfants traversent en sécurité, les femmes regardent la télévision et les hommes arrosent leurs jardins. Soudain, un homme a une crise cardiaque et s'effondre sous les yeux d'un tout jeune bébé. Nous passons alors sur un jeune homme qui

marche à travers champs. Et dans l'herbe, il aperçoit une oreille humaine coupée… Difficile de faire une exposition plus intrigante !

Débuter par une voix off

Le début d'*Out of Africa* de Sydney Pollack est resté fameux grâce à la voix envoûtante de Meryl Streep qui murmure « *J'avais une ferme en Afrique, au pied de la montagne du Ngong.* » Il est vrai que ces mots, prononcés sur fond de montagne africaine, constituent un magnifique début, mais ensuite, la voix off disparaît presque du film, pour laisser place à l'action.

Chez Martin Scorsese, la voix off est très présente, que ce soit dans *Taxi Driver*, *Les Affranchis* ou encore *Casino*, mais elle est parfaitement intégrée au récit, elle ne vient jamais surligner ce qui se passe dans le film, elle a au contraire souvent un ton ironique. C'est particulièrement visible dans *Les Affranchis* qui commence par cette phrase mémorable : « *Aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours voulu être un gangster* », que prononce le jeune Henry Hill, personnage que nous allons suivre dans son apprentissage de la vie de mafieux.

La voix off rythme aussi le début de *Manhattan* de Woody Allen, et ses mots, associés à la musique de Gershwin, nous plongent instantanément dans l'atmosphère nostalgique qui baignera tout le film. C'est la voix d'Isaac, qui tente d'écrire un livre sur New York : « "*Chapitre un : il adorait New York, même si New York métaphorisait le déclin de la culture contemporaine. Il était dur de survivre dans une société insensibilisée par la drogue, la musique stridente, la télévision, les crimes, les ordures...*" (Trop agressif. Je ne tiens pas à faire agressif). "*Chapitre un : il était aussi dur et romantique que la ville qu'il adorait. Derrière ses lunettes noires il cachait la puissance sexuelle d'un grand félin.*" (J'adore ça !) "*New York était et serait à jamais sa ville.*" »

Lancer un flash-back

C'est là aussi une structure très utilisée au cinéma. De *Little Big Man* d'Arthur Penn à *Titanic* de James Cameron en passant par *Amadeus* de Milos Forman, nombreux sont les films qui nous présentent un

personnage dans le temps présent afin qu'il raconte ses souvenirs. Le cas de *Citizen Kane* d'Orson Welles est un peu différent.

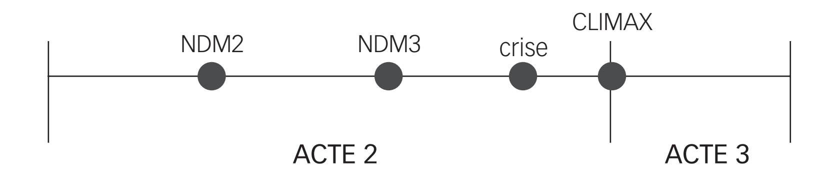
Citizen Kane est le portrait fragmenté de Charles Foster Kane, magnat milliardaire de la presse qui, au moment de mourir, prononce le fameux mot : « *Rosebud* ». Un journaliste est chargé de trouver la signification de ces paroles, qui peut-être permettront d'expliquer le parcours hors norme de cet homme qui a forgé une partie du rêve américain. Le reporter ira donc interroger tour à tour les différentes personnes qui ont partagé sa vie, que ce soit son tuteur financier, son meilleur ami ou son ex-femme. Chaque entretien donnera lieu à un flash-back assez long dans le film. Peu à peu s'éclairera alors la personnalité de cet homme, comme un puzzle dont les pièces s'emboîteraient pour former une image finale. Cette structure était très novatrice à l'époque. Elle sera reprise presque à l'identique dans *La Comtesse aux pieds nus* de Joseph L. Mankiewicz, ainsi que dans *Les Ensorcelés* de Vincente Minnelli.

Il ne faut pas oublier que pour un producteur ou un spectateur, ce sont les dix ou quinze premières minutes de votre film qui feront la différence, et qui décideront du sort de votre scénario. Donc, même si beaucoup de scénaristes utilisent de vieilles ficelles pour présenter leurs personnages et les prémisses de l'intrigue, n'hésitez pas à chercher des façons originales et étonnantes pour démarrer votre film. Essayez de placer d'emblée vos personnages dans des situations conflictuelles qui feront ressortir leurs traits caractéristiques les plus saillants, afin de les affiner par la suite. C'est alors que vous plongerez votre lecteur dans un deuxième acte passionnant, qu'il ne quittera pas avant de l'avoir entièrement lu, car il aura envie de savoir comment votre histoire se termine.

Deuxième acte : le développement

C'est l'acte le plus long du film. Sur un film de quatre-vingt-dix minutes, le premier acte dure entre quinze et vingt minutes, le deuxième acte dure entre soixante et soixante-dix minutes.

Il raconte les efforts du protagoniste pour atteindre son objectif, c'est-à-dire qu'il développe l'« intrigue principale ».



Tout au long du deuxième acte, le protagoniste sera confronté à des obstacles de plus en plus difficiles à franchir. Il faut avoir bien conscience de cela puisqu'un deuxième acte réussi est avant tout lié à une bonne gestion des conflits et obstacles que l'on dresse face à son protagoniste. Trop d'obstacles en peu de temps, et le spectateur risque de se lasser (c'est le cas de certains films d'action où la surenchère de conflits finit par tuer toute vraisemblance et toute crédibilité), trop peu d'obstacles et cette fois, c'est l'ennui qui risque de s'inviter dans votre scénario.

L'obstacle le plus haut du film se trouvera donc à la toute fin de cet acte, c'est ce qu'on appellera le « climax ». Attention toutefois à ne pas écrire une trajectoire trop rectiligne dans la mise en place de ces obstacles, parfois un obstacle très haut devra être suivi d'un obstacle

plus petit pour relancer le rythme d'une séquence, ou pour permettre au spectateur de souffler un peu.



Si le premier acte est très rapide, très enlevé, profitez du deuxième acte pour développer vos personnages, les relations entre eux, les conflits et les rapprochements qui s'opèrent.

Les nœuds dramatiques dans le deuxième acte

On peut considérer qu'écrire le deuxième acte d'un film consiste à faire avancer l'intrigue de nœud dramatique en nœud dramatique. Ils sont placés par le scénariste pour donner une nouvelle direction à l'histoire, c'est pourquoi ils sont parfois appelés « pivots dramatiques ».

Quand un nœud dramatique contredit ce que tout le monde pensait, on l'appelle « coup de théâtre ». Si ce coup de théâtre arrive à la toute fin du film, c'est un twist (*Sixième Sens*, *Usual Suspects*). Assassinats, disparition, adultère, information dévoilée, explosion, tempêtes, envie de tout abandonner peuvent être considérés comme des nœuds dramatiques qui feront avancer l'intrigue.

Une fiction doit contenir au minimum deux nœuds dramatiques majeurs : le premier (NDM 1) dont nous avons déjà parlé et qui lance l'intrigue en donnant un objectif au protagoniste, et un « climax » en toute fin du deuxième acte.



Il est conseillé de créer au moins un nœud dramatique majeur au milieu du deuxième acte, pour relancer l'intrigue et par là même l'intérêt du lecteur. Certains scénaristes multiplient les nœuds dramatiques et les coups de théâtre, ce qui peut aussi nuire à l'équilibre global de l'histoire.

Une scène qui signifie au protagoniste qu'il est en danger peut être considérée comme un nœud dramatique majeur. La scène de l'attaque de l'avion dans *La Mort aux trousses* en est donc un, car désormais Thornhill sait qu'il est vraiment en danger de mort. L'histoire prend une tournure différente.

De même, dans *Le Criminel*, le moment où la protagoniste apprend que son mari est un ex-nazi est un nœud dramatique majeur car, à partir de ce moment, ce dernier veut se débarrasser d'elle.

Dans *Il était une fois en Amérique*, Noodles, le protagoniste, dénonce à la police son meilleur ami Max, pour l'empêcher de réaliser un braquage suicide dans une banque imprenable. C'est un nœud dramatique majeur car, à partir de ce moment, Max consacrera sa vie à se venger de Noodles, lui volant son argent, sa femme et sa vie.

La mort ou l'attaque d'un personnage clé pour l'histoire peuvent également constituer des nœuds dramatiques majeurs. La mort du personnage joué par Morgan Freeman dans *Impitoyable* est un nœud dramatique majeur car c'est à partir de ce moment que le désir de vengeance de William Munny sera insatiable. Son meilleur ami a été tué, quelqu'un doit payer.

Dans *Le Parrain*, la scène où Vito Corleone se fait tirer dessus dans la rue est un nœud dramatique majeur puisque c'est à partir de ce moment que le personnage de Michael Corleone commence à prendre la place de son père. C'est clairement un pivot dramatique.

Dans le même ordre d'idées, mais cette fois en « sens inverse », dans *Le Limier* de Mankiewicz, quand nous apprenons que Milo Tindle n'est pas mort et qu'il est revenu déguisé en inspecteur, c'est un nœud dramatique majeur, et même un coup de théâtre.

Une révélation essentielle pour l'histoire peut bien sûr constituer un nœud dramatique majeur. Dans *Star Wars*, la scène où Luke apprend que Dark Vador est son père est un nœud dramatique majeur puisqu'elle donne des airs de tragédie grecque à leur affrontement. C'est un coup de théâtre, tout comme l'annonce du fait que la princesse Léia est sa sœur.

Dans le même ordre d'idées, lorsqu'un personnage vit un élément traumatique ou de nature à modifier totalement sa vision des choses, on parle de nœud dramatique majeur. Dans *L'Épouvantail* par exemple, la scène où la femme du personnage interprété par Al Pacino lui ment par téléphone en lui annonçant que leur enfant est

mort est un nœud dramatique majeur puisque, à partir de là, le protagoniste a perdu tout objectif, et il commence à perdre la raison, fou de douleur.

Dans *Virgin Suicides*, la scène où Lux se retrouve seule dans le stade désert après avoir fait l'amour pour la première fois de sa vie est un nœud dramatique majeur dans le sens où, à partir de ce moment, le suicide collectif semble inéluctable.

De même, dans *Mirage de la vie*, le moment où la jeune femme métisse se fait battre par son petit ami est un nœud dramatique car c'est cet événement qui l'incitera à quitter la ville et à abandonner sa mère, qui en mourra de chagrin.



Le *time lock*

Le *time lock* est un artifice de scénario très pratique pour dynamiser un second acte parfois trop lent, ou pour rajouter du suspense dans une séquence. Cela consiste à donner au protagoniste une limite de temps pour accomplir une action, pour franchir un obstacle. Ce peut être un compte à rebours avant une explosion, un délai maximum pour accomplir une mission.

Dans *L'Inconnu du Nord-Express* d'Alfred Hitchcock, un homme est accusé à tort d'un meurtre. Il doit arriver dans un lieu donné avant la tombée de la nuit pour confondre le vrai assassin. Mais pour ne pas éveiller les soupçons des policiers qui le surveillent, il doit avant cela jouer un match de tennis très important, afin de ne pas soulever de soupçons. Le match se déroulant dans l'après-midi, l'objectif local du protagoniste est donc de finir le match le plus vite possible. C'est un *time lock* très efficace, puisque ainsi le match de tennis qui aurait pu être insignifiant devient passionnant, et chaque coup que le protagoniste perd ou gagne devient une question de vie ou de mort. Le suspense est donc à son comble, et le spectateur est tenu en haleine.

Dans *Armageddon* de Michael Bay, un astéroïde menace de détruire la Terre. L'impact aura lieu dans dix-huit jours. C'est donc le temps qu'il reste à une équipe d'astronautes pour se former avant d'aller détruire l'astéroïde. C'est un *time lock*, comme il y en a beaucoup dans les films catastrophes, et bien évidemment ils parviendront à le faire exploser au tout dernier moment.

Dans *The Blues Brothers*, de John Landis, les deux protagonistes ont onze jours pour réunir une somme d'argent qui leur permettra de sauver un orphelinat.

Dans *Mission : impossible*, nous trouvons plusieurs *time locks* locaux. Pour n'en citer qu'un, dans une des séquences, une femme est assise dans un TGV qui relie Londres à Paris. Un homme lui donne un mot de passe pour télécharger des données sur son ordinateur portable. Mais le téléchargement doit absolument se terminer avant un moment très clairement défini, qui est le moment où le train s'engouffrera dans le tunnel (*time lock*). La scène est clairement construite sur le schéma que nous avons étudié : le protagoniste (cette femme agent secret) a un objectif très clairement déterminé (télécharger ces données ultra-secrètes). Nous savons qu'il y a un enjeu de taille pour elle, car son attitude permet de comprendre qu'elle aurait de graves ennuis si elle n'atteint pas cet objectif. Son obstacle majeur est le temps, puisqu'elle n'a que quelques minutes avant que le tunnel n'arrive et ne l'empêche d'atteindre son objectif.

Les intrigues secondaires

L'intrigue principale charpente le film dans son ensemble, mais il peut être très intéressant de lui greffer des intrigues secondaires, à condition qu'elles arrivent assez tôt dans le deuxième acte, et même mieux : qu'elles aient été implantées dès le premier acte pour éviter que le spectateur ne les ressente comme des appendices artificiels. De plus, il est préférable que votre ou vos intrigues secondaires soient liées de façon thématique à l'intrigue principale.



Prenez garde à rester cohérent dans votre propos, d'une intrigue à l'autre. Si vous décidez de raconter une histoire d'amour tragique entre deux personnages vivant dans Paris, évitez de tout à coup coller à cette intrigue principale une histoire de trafic de drogue : certes, c'est un très bon facteur d'obstacles d'un point de vue scénaristique, mais cela peut sembler complètement décalé par rapport à ce que vous racontez.

Il est essentiel que vos intrigues secondaires soient entièrement résolues à la fin du deuxième acte. Vérifiez que vous n'avez laissé aucune question en suspens. Cela peut arriver pendant l'écriture : un scénariste bâtit une intrigue principale solide, puis décide d'y ajouter une intrigue secondaire avec des personnages qui nous sont présentés au

début du deuxième acte. Puis, emporté par la puissance de son intrigue principale, le scénariste abandonne plus ou moins consciemment certains personnages secondaires qu'on ne reverra plus pendant tout le film, laissant une intrigue en suspens, et des questions sans réponse. C'est évidemment à éviter.

Dans *Secrets et mensonges*, l'intrigue principale est portée par Cynthia, dont on suit la vie au quotidien, mère célibataire d'une jeune fille de 21 ans. Dépressive, elle cherche du réconfort auprès de son frère, Maurice, un homme un peu plus jeune qui est photographe. L'intrigue principale est basée sur les conséquences qu'aura la réapparition d'Hortense dans la vie de Cynthia, qui l'avait abandonnée à la naissance. Mais par ailleurs, le film nous donne pour intrigue secondaire le cheminement du couple que forment le frère de Cynthia et sa femme. Cette dernière est montrée comme sèche, froide, cassante et légèrement dépressive. Son mari souffre de ce manque d'affection, qui est dû, nous l'apprendrons au fur et à mesure, au fait que sa femme soit stérile. Nous apprenons aussi que Maurice et sa femme ont un peu élevé Roxanne, la fille de Cynthia, quand elle était bébé. Maurice et Cynthia sont adultes tous les deux, mais l'ombre de la mort de leurs parents plane encore sur eux, et en particulier sur Cynthia qui ne se remet pas du tout de la mort de sa mère. Et il y a Hortense, qui fut abandonnée à la naissance.

Le film débute par un enterrement, et nous comprenons que c'est la mère adoptive de Hortense qui est inhumée. Hortense est donc en perte de repère familial, ce qui la pousse à chercher sa mère naturelle. Ce film présente donc bien différents personnages, avec chacun un parcours de vie et une mini-intrigue, mais pour tous il y a une thématique commune qui est celle du rapport à la parentalité, que ce soit dans le rapport mère-fille, dans le fait qu'on ne devient adulte que quand nos parents disparaissent, ou dans la douleur de ne pas pouvoir enfanter. Cela donne un film très dense, où chaque scène se répond de façon thématique et organique, et c'est ce à quoi un scénariste doit parvenir.

Mélodie pour un meurtre de Harold Becker raconte l'enquête que mène l'inspecteur Frank Keller pour résoudre une série de meurtres.

L'intrigue principale est donc très claire, l'objectif du protagoniste bien défini. Ces meurtres sont liés à des petites annonces de rencontres. Keller organise donc des séances de rencontres, et il tombe amoureux d'Helen à l'occasion de l'une d'entre elles. Très classiquement, leur histoire d'amour sera la trame de l'intrigue secondaire. Mais ce qui est intéressant ici, c'est que Frank Keller est persuadé qu'Helen est la meurtrière. Leur histoire d'amour est donc compromise par ses soupçons, elle prend une dimension plus intéressante.

Pour un scénariste, il est donc très intéressant de mêler au plus près l'intrigue principale avec les intrigues secondaires, afin de créer un lien organique entre elles plutôt qu'une sensation de « greffe » un peu ratée.



Le jeu des intrigues secondaires : l'exemple fascinant de *Retour vers le futur*

Le scénario de *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis est exemplaire dans la manière dont il entrelace l'intrigue principale (l'objectif du héros de revenir vers le futur, précisément) et les nombreuses intrigues secondaires. En effet, pour atteindre son objectif, Marty doit déjouer plusieurs obstacles locaux. Chaque obstacle donne lieu à une mini-intrigue secondaire, ce qui est très dynamisant pour la structure globale du film.

Dans le passé, Marty rencontre sa future mère et son futur père, pour l'instant encore étudiants, et parfaitement étrangers l'un à l'autre. Le problème est que George, son futur père, est un jeune homme lâche et timide. Marty doit donc transformer son père afin de lui donner le courage d'inviter sa future femme au bal de fin d'année. L'enjeu de Marty est très fort puisque si ses parents ne se rencontrent pas en 1955, ils n'auront pas d'enfants, et Marty n'existera pas.

L'autre problème qui se greffe sur cette intrigue secondaire est que la future mère de Marty, une jeune étudiante séduisante et délurée, tombe amoureuse de Marty. L'histoire devient donc à la fois burlesque et tragique car c'est un véritable complexe d'Œdipe qui se met en place pour Marty.

Une autre intrigue secondaire, plus anodine celle-là, concerne la petite amie de Marty, avec qui il vit une histoire d'amour un peu banale, mais qui prendra de l'importance dans la suite de *Retour vers le futur*. Ici, le personnage de la petite amie permet juste au scénariste de faire de Marty un garçon américain classique, qui aime la musique, le skate-board et les filles.

Enfin, pour pouvoir revenir en 1985, Marty et Doc doivent profiter d'un éclair qui viendra frapper une horloge en plein centre-ville à une heure précise, la foudre permettant de délivrer la puissance électrique nécessaire pour renvoyer la voiture dans le futur. Le jour et l'heure étant très précis, ils n'ont qu'une seule chance. Tout devra donc être prêt à ce moment. C'est un *time lock*. Cette histoire d'horloge fait d'ailleurs l'objet d'un très beau traitement de préparation/paiement, puisque dès le premier acte, l'horloge est présentée comme étant en panne depuis trente ans suite à la tombée de la foudre sur le bâtiment qui la supporte. Il est fait référence à cet incident à plusieurs reprises tout au long de l'histoire, ce qui implante durablement l'information dans l'esprit du spectateur, qui n'est donc pas surpris quand cette information sert à la fin du film.

La crise

La crise est le moment du film où le protagoniste perd tout espoir d'atteindre son objectif, soit pour des raisons psychologiques (il baisse les bras), ou bien parce qu'il est dans une posture tellement délicate qu'il pense ne pas pouvoir s'en sortir (il est ligoté, emprisonné…). C'est donc un moment où le doute s'installe, à la fois dans la tête du protagoniste et dans l'esprit du spectateur. Pour les films où le rythme est très enlevé, c'est un moment plus calme. La crise est aussi bien souvent une scène où les personnages secondaires (confidents, mentors ou adjuvants) interviennent pour relancer le protagoniste dans sa quête.

Prenons une scène de crise devenue cliché : celle de *Rocky*. Lors du dernier match qui va déterminer s'il va devenir champion du monde ou non, le boxeur est au plus mal, il est en sang, fatigué, l'entraîneur veut jeter l'éponge. Le spectateur craint que, cette fois, Rocky n'abandonne pour de bon son objectif. Et soudain, dans la foule, une voix s'élève au-dessus des autres, c'est la voix d'Adrian, sa femme. Elle le soutient, elle est en larmes (et nous aussi !). Alors Rocky Balboa se souvient pourquoi il veut gagner ce combat, il se souvient que son enjeu, c'est la fierté de sa femme, c'est l'argent que le titre va lui apporter, alors il se lève et le climax commence. Cette structure,

si elle fait sourire aujourd'hui, a pourtant été réutilisée dans beaucoup de films sportifs.

Abyss de James Cameron offre une crise explicite si l'on peut dire, puisque le protagoniste lui-même formule le passage à vide qu'il traverse : la crise est cette scène où Bud, le protagoniste, descendu à 8 000 mètres de profondeur sous-marine pour désamorcer une ogive nucléaire, comprend qu'il n'a plus assez d'air pour remonter : il annonce alors à sa femme et à ses coéquipiers qu'il va rester en bas, qu'il savait que c'était une mission suicide, bref, il baisse les bras. Et le spectateur est persuadé que tout est perdu. Mais à cet instant, un adjuvant qui avait été présenté plus tôt dans le film vient récupérer Bud et lui permet de respirer de nouveau. C'est une forme de paiement, car l'intervention de cette créature avait été bien préparée avant. Bud reprend espoir, il annonce à sa femme que tout va bien. C'est le début du climax, puisque la créature va remonter tout le monde à la surface.

Dans *Un poisson nommé Wanda*, l'intrigue tourne autour de bijoux volés, mais en réalité ce qui intéresse le scénariste est le portrait d'Archie, un avocat londonien coincé, vivant avec une épouse glaciale et une fille qui suit les traces de sa mère. Par la grâce d'un « *boy meets girl* » très bien amené (Archie se retrouve avocat d'un truand qui n'est autre que l'amant de Wanda), il se découvre des ailes et rêve de tout quitter pour cette femme. Tout se passe donc très bien, à la fois pour Archie qui croit fort en cet amour, et pour Wanda qui le manipule pour obtenir les bijoux. Vers la fin du second acte, alors qu'Archie a presque atteint son objectif, une scène de crise est mise en place, et Archie se rend compte qu'il a été manipulé. Il annonce à Wanda qu'il la quitte et que tout est fini entre eux. Mais à ce moment du film, Wanda est tombée réellement et sincèrement amoureuse d'Archie, c'est donc très dur pour elle. Les deux personnages sont donc très tristes, aucun n'ayant atteint son objectif.

Mais bien évidemment, cette crise passée, le film rebondira avec encore plus d'entrain vers un climax réjouissant, où les méchants seront arrêtés et les amoureux de nouveau réunis. Si dans ce film Archie et Wanda s'étaient réunis sans avoir mis une dernière fois leur

amour à l'épreuve, il y aurait eu une frustration chez le spectateur, qui aurait alors pu se dire : *« C'était trop facile »*.

Dans *Harold et Maude*, la crise est très particulière puisqu'elle consiste en la mort d'un des personnages, en l'occurrence Maude, la vieille dame dont Harold est amoureux. Alors que Harold est prêt à atteindre son objectif (épouser Maude), elle lui annonce qu'elle a pris des médicaments et qu'elle va mourir. C'est évidemment un choc pour le protagoniste et pour le spectateur, l'émotion est très forte. Nous ne pouvons nous empêcher de penser qu'elle va s'en sortir, mais finalement non, elle meurt vraiment. Nous pouvons donc considérer que la réponse dramatique (à la question dramatique : *Le protagoniste va-t-il atteindre son objectif ?*) est négative. Et pourtant, le film est plus subtil que ça, puisqu'au début, l'objectif de Harold était de mourir, en tout cas le croyait-il. Sa rencontre avec Maude (*« boy meets girl »*) lui a redonné goût à la vie, et si elle décide de mourir, c'est parce que son objectif à elle était justement de faire comprendre à ce jeune homme que la vie valait d'être vécue, objectif qu'elle a atteint. Elle peut donc partir confiante.

Cette crise intervient donc au très bon moment, et elle permet au scénariste de se débarrasser élégamment d'un personnage qui ne sert plus, exactement comme le E.T. de Spielberg rentre chez lui après avoir changé à jamais la vie du jeune Elliott. Dans ce film, d'ailleurs, la « fausse mort » de E.T. peut être considérée comme la crise.

Dans *Mon beau-père et moi*, le protagoniste, Greg, a pour objectif de séduire Jack, le père de Pam, afin de lui demander la main de sa fille. À un moment du film, après qu'elle eut découvert que le chat qu'il avait prétendu avoir retrouvé n'était en fait qu'un imposteur, toute la famille rejette Greg, qui doit avouer publiquement qu'il a menti. Jack le chasse et lui demande de reprendre l'avion pour Chicago. Le protagoniste baisse les bras, il abandonne son objectif et s'en va. On peut alors croire que tout est perdu pour lui.

La crise peut être considérée comme un tremplin pour relancer la volonté du protagoniste et l'intérêt du spectateur, juste avant la grande scène du film, le climax, dont nous allons parler ci-après. Dans *Scarface*, la crise prend une tonalité particulière puisque le

personnage est vraiment un antihéros. Son objectif est de devenir un baron de la drogue, et de vivre avec sa sœur et son meilleur ami. La crise commence dès le moment où il va tuer son meilleur ami, pensant à tort que celui-ci a déshonoré sa sœur. C'est le début de la déchéance. Il se retrouve seul dans son palace trop grand pour lui, débordé par sa paranoïa, entouré de caméras de surveillance. Il s'enferme dans son bureau, et plonge le nez dans une pyramide de cocaïne. Il baisse les bras alors qu'il a toujours été un battant : il touche vraiment le fond. Sa sœur vient le voir, rendue à moitié folle par le chagrin, et elle tente de le séduire, ayant deviné chez lui des marques de désir incestueux. Il la chasse car il sent qu'elle a raison et il ne peut supporter cette idée. Les premiers coups de feu des assaillants se font entendre.

La violence des sentiments et de la frustration de Tony Montana va maintenant lui servir à affronter ses ennemis. C'est la fin de la scène de la crise, le climax débute. La crise a donc servi à relancer, ici négativement (mais cela peut être positivement comme dans *Abyss*), l'énergie du protagoniste.

Il est très important que la scène de la crise soit suivie de très près par le climax, afin de profiter de l'énergie nouvelle dont dispose le protagoniste à la fin de la crise.

Le climax

Le climax est le dernier nœud dramatique majeur du deuxième acte, et c'est logiquement le plus fort en émotion, en suspense, en drame. Tout le deuxième acte doit être écrit pour se finir dans cette scène clé du film.

Première caractéristique du climax : mettre enfin en présence le protagoniste et l'antagoniste, dans un combat sans merci.

Nous savons que les westerns se terminent quasiment tous par une scène de duel entre les deux personnages. Cette scène est généralement assez longue, très forte en tension nerveuse, pleine de rebondissements. Pendant tout le film, nous l'attendons, et aucun scénariste ne saurait s'en passer. De *Le Bon, la Brute et le Truand* de Sergio Leone

à *Impitoyable* de Clint Eastwood, c'est la scène obligée. Dans *Mon nom est Personne* de Tonino Valerii, le protagoniste est placé lors du climax non pas face à un ennemi unique mais face à une horde de cavaliers qui veulent sa mort. Ce duel peu conventionnel est une belle preuve que, même dans le cadre ultra-codé du western, il est encore possible d'innover.

C'est aussi le cas dans la plupart des films d'action (de *Hellboy* à *Speed* en passant par *Volte/Face*, ou encore *Piège de cristal*).

De nombreux films policiers se terminent également par ce genre de confrontation (*Heat*, *Seven*, *Le Point de non-retour*, *Chinatown*, *L'Impasse*, *French Connection*, *Serpico*).

Très souvent, le climax se termine par la mort de l'antagoniste, ce qui est une forme de catharsis pour le spectateur qui a tremblé pendant près de deux heures pour le héros.

Cette catharsis est particulièrement visible dans le climax d'*Apocalypse Now* : une véritable mise à mort rituelle est mise en place par Willard pour le colonel Kurtz qui est ainsi tué comme un animal sacrificiel.

Dans *Mad Max*, le film se termine à la seconde où l'antagoniste meurt, après une scène de climax qui n'est autre qu'un duel de western appliqué à l'univers moderne, et où les pistolets sont remplacés par des voitures.

Le climax correspond également à la mort de l'antagoniste dans *Blade Runner*, *Harry, un ami qui vous veut du bien*, *Amadeus* (où Mozart n'est autre que l'antagoniste de Salieri), *Platoon, Batman* et l'ensemble des autres films de super-héros…



Il semble utile de souligner ici le problème que connaissent beaucoup de scènes de climax : elles sont trop longues et repoussent trop longtemps la fin attendue par le spectateur, c'est-à-dire le moment où le héros sortira victorieux du combat. Le spectaculaire ne remplacera jamais une scène de confrontation bien écrite, et trop de scénaristes semblent l'oublier.

Pour donner une image très pragmatique, le climax d'un film peut être vu comme le bouquet final d'un feu d'artifice. Les spectateurs l'attendent, ils doivent donc ressentir une forte émotion en le voyant. Généralement, ces bouquets sont courts car très intenses, et l'éblouissement peut très vite laisser place à la lassitude. Il ne faut surtout pas priver les spectateurs de ce plaisir, mais là aussi tout est affaire de dosage.

Le climax est souvent représenté au cinéma par une scène à très grand spectacle, un combat très violent, ou une bataille spectaculaire, comme c'est le cas, entre autres, dans : *Snake Eyes* (un cyclone), *L'Aurore* (un orage), le *King Kong* de 1933 (resté dans les mémoires comme étant une des scènes les plus spectaculaires de l'époque : le grand singe monte en haut de l'Empire State Building avec la jeune femme enfermée entre ses doigts, et il se fait attaquer par les avions de l'armée), *Braveheart* (une gigantesque bataille), *La Mort aux trousses* (avec les fameux visages des présidents taillés dans la roche du mont Rushmore), *L'Inconnu du Nord-Express* (sur un manège qui s'emballe), ou encore *Alexandre Nevski* (une bataille opposant une armée noire et une armée blanche sur un lac gelé)…

Lorsque vous travaillerez sur le climax de votre film, vous rêverez certainement de créer une scène qui marquera les esprits, une scène très impressionnante. Dans ces moments-là, réfléchissez aux scènes de climax qui vous ont vraiment marqué. Les scènes de combat final dans *Matrix* vous ont-elles vraiment semblé plus fortes que les quelques regards échangés entre Brad Pitt, Morgan Freeman et Kevin Spacey à la fin de *Seven* ? Qu'en avez-vous vraiment retenu ?



Il est important de placer le climax à la fois dans une perspective de mise en situation originale (le lieu où se déroule le climax est essentiel), mais il ne faut pas perdre de vue que le climax doit être avant tout un affrontement moral entre deux entités, un protagoniste et un antagoniste, et que cela peut atteindre une grande puissance en plaçant deux personnages dans une même pièce.

Dans *Voyage au bout de l'enfer*, après bien des scènes de guerre impressionnantes, le climax se déroule tout bêtement dans un tripot

malfamé en Asie, où Mike retrouve Nick, afin de le ramener aux États-Unis. Mais Nick est profondément traumatisé par la guerre, et en particulier par les conditions de détention qu'il a connues. Il refuse de partir avec son ami, qu'il ne reconnaît d'ailleurs pas. Mike a donc un objectif local très fort : forcer Nick à accepter de le suivre. Ce dernier refuse obstinément, alors Mike accepte de l'affronter à la roulette russe. C'est donc de cet affrontement psychologique très fort qu'est constitué le climax du film, jusqu'au dénouement tragique et inévitable.

À la fin de *Seven*, les personnages joués par Brad Pitt et Morgan Freeman ont réussi à capturer John Doe, le serial killer qui tue selon les sept péchés capitaux. Ce dernier les a conduits en dehors de la ville, afin, dit-il, d'accomplir son œuvre jusqu'au bout, car à ce moment du film, seuls six meurtres ont été découverts. Nous sentons que la fin est proche, le climax commence donc dans ce lieu désert, où tout semble pouvoir arriver. Les données sont respectées puisque le protagoniste et l'antagoniste sont face à face. Soudain arrive un camion de livraison dont sort un chauffeur qui tend un carton à David Mills (Brad Pitt). John Doe sourit, et quand David ouvre la boîte, son contenu le fait hurler de rage et de douleur. Nous comprenons qu'il vient de trouver la tête de sa compagne.

Le climax émotionnel se situe à ce moment précis : s'il se laisse aller à la colère et qu'il tue le meurtrier, il perd car il devient lui-même meurtrier, or c'est exactement ce que souhaite le tueur. Sommerset (Morgan Freeman) essaie de l'en empêcher, il veut qu'il laisse la police faire son travail. Et ce qui se passe à ce moment entre les trois personnages est d'une puissance dramatique rare, là encore sans utiliser de grands décors grandioses et sans effets spéciaux pyrotechniques.

Le plus important est de ne pas perdre de vue la principale fonction du climax, à savoir répondre à la question dramatique : le protagoniste va-t-il ou non atteindre son objectif ?

Dans les films plus sentimentaux, le climax sera plutôt la scène où les deux amoureux se retrouvent enfin, après avoir affronté mille déboires. Le climax de *Chacun cherche son chat* de Cédric Klapisch est

la scène où le personnage interprété par Garance Clavel sait enfin qu'elle est amoureuse d'un homme, et court dans les rues de son quartier.

C'est également le cas dans *Pretty Woman* de Garry Marshall, où le climax est représenté par le moment où Richard Gere vient chercher Julia Roberts en bas de chez elle, avec une belle voiture blanche, qui est évidemment un rappel du cheval blanc des princes de conte de fées (comme dans *Blanche-Neige et les Sept Nains*, et comme dans *La Belle au bois dormant*). De même, le climax de *Paris, Texas* de Wim Wenders se déroule dans un peep show sordide, où le protagoniste retrouve enfin sa femme, qu'il cherche depuis plusieurs années.

La scène finale du *Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet obéit aussi à ce principe : quand elle se rend enfin compte qu'elle est amoureuse du personnage de Mathieu Kassovitz, et qu'ils partent ensemble sur la mobylette. Le célèbre climax d'*Un homme et une femme* de Claude Lelouch laisse les deux amoureux se retrouver sur la plage, avec un travelling circulaire tourbillonnant autour d'eux.

Enfin, on peut encore citer le climax de *Grease* de Randal Kleiser : ce moment où les deux protagonistes se retrouvent et se chantent leur amour pendant la grande scène de la fête foraine.

Mais même dans les films sentimentaux, le climax ne donne pas toujours une réponse dramatique positive. Dans *La Fièvre dans le sang* d'Elia Kazan par exemple, le climax montre bien les deux amoureux, Bud et Deanie, qui se retrouvent après des années de séparation, mais entre-temps la vie a suivi son cours, et Bud s'est marié et a fondé une famille. De même, dans *Lost in Translation* de Sofia Coppola, les deux amoureux se retrouvent au moment du climax, mais pour autant ils décident de ne pas continuer leur relation.

Dans certains films, le climax sera constitué par le suicide du protagoniste ; c'est le cas dans *Les Chaussons rouges* de Michael Powell et Emeric Pressburger, *Alien 3* de David Fincher, *Jules et Jim* de François Truffaut, *On achève bien les chevaux* de Sidney Pollack, *Le Grand Bleu* de Luc Besson, *Monsieur Hire* de Patrice Leconte, *Butch Cassidy et le Kid* de George Roy Hill…

Le climax est souvent l'occasion de réunir tous les personnages dans une même scène, que ce soit un anniversaire, un mariage, un procès, un règlement de comptes… C'est le cas dans les films suivants :

- *Carrie* de Brian De Palma, qui place son climax pendant un grand bal de fin d'année au lycée réunissant tous les personnages du film : quand la protagoniste se rend compte qu'ils se sont tous moqué d'elle, elle les enferme dans la salle pour les exterminer un par un ;
- *Reservoir Dogs* de Quentin Tarantino : tous les personnages se retrouvent dans un hangar pour un règlement de comptes hallucinant où tout le monde braque son arme sur la personne qui est en face de lui, pendant que le protagoniste est allongé sur le sol, se vidant de son sang ;
- *Secrets et mensonges* de Mike Leigh, qui se situe pendant l'anniversaire de Roxanne, la fille de Cynthia, pour lequel tous les personnages sont réunis dans la même pièce, ce qui est très intéressant en terme de conflits : c'est pendant cet anniversaire que Cynthia avoue que Hortense est sa fille, et que son frère avoue que sa femme est stérile ;
- *Festen* de Thomas Vinterberg, puisque, tout le film se déroulant pendant une grande fête d'anniversaire, ce n'est qu'à la toute fin, au moment du climax, que tous les personnages sont vraiment ensemble, et que le fils avoue le terrible secret de la mort de sa sœur ;
- *M le Maudit* de Fritz Lang, dont le climax se déroule pendant un procès ;
- *Little Miss Sunshine* de Jonathan Dayton et Valerie Faris, dont le climax se passe pendant un grand spectacle où des enfants défilent : toute la famille, qui s'était plus ou moins déchirée tout au long du film, monte sur scène et se lance dans une improbable chorégraphie, tous unis pour la première fois ;
- *The Blues Brothers* de John Landis, qui atteint son climax au cours d'un grand concert où tous les personnages sont réunis ;

- *Dirty Dancing* d'Emile Ardolino, qui s'achève sur un grand spectacle de danse qui réunit tous les personnages du film : c'est bien entendu l'occasion pour le couple d'amoureux de se retrouver enfin dans les bras l'un de l'autre (idem à la fin de *Chorus Line* de Richard Attenborough ou de *Fame* d'Alan Parker) ;
- *Ma saison préférée* d'André Téchiné, dont le climax se déroule pendant un enterrement rassemblant tous les membres de la famille autour du souvenir de la disparue : c'est un moment très fort puisque certains de ces personnages ne se parlaient plus, et cet événement va les obliger à se revoir et à renouer le dialogue.

Il est essentiel qu'à la fin du deuxième acte, tout soit résolu aux yeux des spectateurs, aussi bien dans l'intrigue principale que dans l'intrigue secondaire. Vous ne devez surtout pas laisser de questions en suspens. Prenez soin par exemple de ne pas faire disparaître de personnages de l'histoire sans en informer le spectateur d'une façon ou d'une autre. Si une histoire d'amour a été entamée au cours du deuxième acte, vérifiez que vous avez mené celle-ci à son terme, qu'il soit positif ou négatif. Relisez-vous, et faites-vous des schémas pour chacune des intrigues que vous avez lancées, pour vérifier que chacune d'entre elles est bien cohérente, avec un début, un milieu et une fin.



Essayez de vous arranger pour que tout se résolve au moment du climax, mais sans pour autant passer par des pages de dialogues explicatifs. Dans *Le Dahlia noir* de Brian De Palma, le climax est assez raté puisque les personnages se lancent dans d'interminables explications afin de faire comprendre ce qui s'est passé pendant le film. La scène de confrontation tombe donc un peu à plat.

Troisième acte : le dénouement

Le climax ayant donné la réponse dramatique, le deuxième acte est terminé. Ne vous reste plus qu'à passer au troisième acte du film, qui sera logiquement le plus court de votre scénario. Il dure rarement plus de cinq ou dix minutes, au-delà il risque d'être considéré comme trop long et ennuyeux. Dans les contes de fées traditionnels, le troisième acte était très lapidaire et se résumait par la phrase : « *Et ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants…* ».

Dans un scénario, le troisième acte dévoile ce qui se passe après que le protagoniste eut atteint ou non son objectif. Bien entendu, le deuxième acte doit avoir amené des changements, à la fois pour le protagoniste et pour le monde qui l'entoure, et ce sont ces changements que le troisième acte montre.

Parfois le troisième acte renvoie à une image que nous avons vue au début. Dans *Impitoyable*, le film commence sur William Munny qui creuse une tombe pour sa femme. Le troisième acte le montre devant cette même tombe, mais cette fois nous savons qu'il va changer de vie, il va partir avec ses enfants pour leur donner une nouvelle chance dans la vie.

C'est également le cas dans *Harry, un ami qui vous veut du bien* : le scénariste nous montre exactement la même scène à la fin qu'au début, où nous voyons Michel, sa femme et ses filles en voiture sur l'autoroute. La grande différence, c'est que cette fois ils sont très calmes, très amoureux, les fillettes dorment, leur voiture est très belle. Cette séquence est l'exact inverse de la scène inaugurale, elle est faite pour appuyer les changements qui sont survenus pendant le film. Ce sont des changements positifs, là aussi nous imaginons

presque entendre un narrateur nous murmurer : « *Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours* »…

Le troisième acte de *La Guerre des mondes* montre également que l'équilibre de départ, qui avait été rompu par l'arrivée des extraterrestres, est de nouveau mis en place. Ray retrouve sa fille et son fils sains et saufs, la cellule familiale est reconstituée et, de plus, la relation entre le père et le fils, qui était chaotique au début du film, est désormais au beau fixe. Tout est donc pour le mieux.

Citons enfin la scène qui clôt *Le Parrain*. Vito Corleone est mort, son fils Michael le remplace désormais officiellement. Il devient le nouveau Don Corleone et reçoit les hommages de ses nouveaux subordonnés. Ils lui baisent la main en signe d'allégeance. Kay observe son mari avec horreur. Elle comprend que le cycle de la violence ne s'arrêtera pas et que Michael est désormais un autre homme. La porte se referme sur le nouveau Parrain.

Le troisième acte est donc fait aussi pour nous donner une idée de l'avenir des personnages. Dans *Stand by me*, le troisième acte est composé d'un texte à l'écran qui nous informe du futur des protagonistes. Nous apprenons alors que l'un d'eux mourra dans une bagarre, un autre réussira très bien sa vie professionnelle, etc. C'est un artifice scénaristique qui sera utilisé aussi dans *American Graffiti*, *Ladybird*…

Dans *Seven*, le climax étant la scène où David Mills tue John Doe, le troisième acte est représenté par les conséquences de son acte, à savoir le fait qu'il soit menotté et jeté dans une voiture de police, il est désormais considéré comme un criminel.

Par un autre procédé, le troisième acte de *Titanic* nous montre la vieille dame qu'est devenue Rose ; mais surtout, une série de photos sur sa table de chevet nous fait comprendre qu'elle est devenue pilote d'avion, qu'elle a fait du cheval… Bref, de façon symbolique, le scénariste nous fait comprendre qu'elle est devenue une femme épanouie et moderne, contrairement à l'avenir que sa famille lui promettait. Ce troisième acte nous conforte donc dans l'idée qu'elle a bien atteint son objectif, qu'elle n'a pas fait cela pour rien.

Le troisième acte de *Midnight Express* nous montre le protagoniste, qui s'est évadé de sa prison turque, arriver à l'aéroport, accueilli par sa femme, et tout le monde est en larmes. C'est encore une transposition moderne du « *ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants…* ». C'est la même idée à la fin de *Grease*, où les deux amoureux, après s'être enfin déclaré leur amour publiquement, montent dans une voiture et s'envolent dans les nuages.

Happy end or not happy end ?

Si la fin n'apparaît pas clairement dans votre synopsis, votre producteur exigera généralement que vous lui racontiez, afin de vérifier que vous avez choisi une fin heureuse, la fameuse « happy end ». Le cas contraire peut poser problème, car si le héros meurt et n'épouse pas la belle, cela peut se répercuter sur le nombre d'entrées en salles. Cette question a par ailleurs toujours été source de conflits entre les réalisateurs et les producteurs, comme ce fut le cas pour *Blade Runner* de Ridley Scott ou *La Soif du mal* d'Orson Welles.

Chinatown de Roman Polanski est un cas un peu différent puisque le conflit se déroulait entre le réalisateur et le scénariste, Robert Towne. Ce dernier voulait absolument imposer une fin très noire, tandis que Roman Polanski voulait que le méchant soit puni. Et pour une fois, ce fut le scénariste qui l'emporta, c'est pourquoi ce film est considéré comme étant l'un des plus noirs jamais écrits.

L'Europe a une tradition cinématographique moins liée à la fin heureuse, et cela est dû en partie à l'émergence, dans les années 1930, du « réalisme poétique » cher à Jacques Prévert, et du néoréalisme italien un peu plus tard. Les auteurs de cette époque n'hésitaient pas à écrire des histoires qui finissent mal. *Le jour se lève* de Marcel Carné est un exemple frappant de cette noirceur. Il raconte l'histoire d'un homme joué par Jean Gabin qui est assiégé par la police dans son immeuble parisien car il vient de commettre un crime passionnel. Il finira par se suicider plutôt que de finir sa vie en prison.

Aux États-Unis, la naissance du « film noir » a aussi permis l'émergence de héros moins droits, plus humains, parfois portés sur des vices comme l'alcool ou le jeu. Humphrey Bogart fut un des piliers de cette métamorphose, à travers des rôles de détectives privés cyniques (dans *Le Faucon maltais* de John Huston ou *Le Grand Sommeil* de Howard Hawks par exemple).

Certains scénaristes préfèrent laisser le spectateur un peu plus libre dans le troisième acte. Dans *La Fièvre dans le sang*, le troisième acte laisse planer un doute quant à l'avenir de l'héroïne, Deanie. Dans le climax, elle a revu l'homme qu'elle aimait, Bud, mais il est désormais marié. Elle repart donc en voiture avec ses amies, pour rejoindre l'homme qu'elle est censée épouser. Le troisième acte est donc ce plan de son visage, et nous comprenons qu'elle se dirige vers une vie nouvelle, sans être capable de savoir si elle est heureuse ou désespérée.

Plus vague encore, le troisième acte du film *De l'autre côté* de Fatih Akin est ainsi un long plan fixe sur le protagoniste qui est assis sur une plage, dos à nous, face à la mer.

Cas extrême, enfin, certains scénaristes choisissent de se passer tout bonnement de troisième acte : *Mad Max* de George Miller se termine dès que l'antagoniste est mort. Le troisième acte de *Duel* de Steven Spielberg dure quelques secondes seulement : quand le camion tombe dans le ravin, le protagoniste s'assoit au bord de la falaise et le film est fini.

Dans *Les Quatre Cents Coups* de Truffaut, il n'y a pas de troisième acte à proprement parler, puisque le climax est la fuite d'Antoine Doisnel vers la mer, et son arrivée sur la plage. Là, comme dans *Butch Cassidy et le Kid*, l'image se fige sur l'enfant qui court, et le film est terminé. Le troisième acte est donc à imaginer par le spectateur : Antoine Doisnel va-t-il atteindre son rêve de liberté ?

La structure d'un scénario confère à un film son rythme. Il est donc absolument primordial de donner une colonne vertébrale solide aux événements que vous souhaitez mettre en place au cours de votre histoire. Comme nous l'avons souligné en début de chapitre, il existe de nombreuses façons de structurer un scénario, mais la structure en trois actes est celle qui à mon sens convient le mieux à des scénaristes peu expérimentés, tout en permettant la construction d'intrigues très complexes. Elle garantit à votre film de répondre aux attentes du spectateur et vous permet de faire progresser votre action comme vos personnages tout au long de l'intrigue. Un film bien construit est au final très souvent le fruit d'un scénario qui suit une structure classique tout en donnant l'impression d'une grande liberté narrative.

En guise de conclusion

Avant de mettre un point final à ce livre, je ne résiste pas à évoquer ce qui est certainement un des troisièmes actes les plus célèbres de l'histoire du cinéma : les dernières minutes de *Certains l'aiment chaud* de Billy Wilder.

Joe et Jerry sont deux musiciens de jazz qui tentent d'échapper à des gangsters (*objectif très clair : l'enjeu est pour les personnages de sauver leur vie*) qui veulent les tuer pour avoir assisté par erreur à un meurtre (*incident déclencheur*). Ils se déguisent alors en femmes et se font engager dans un orchestre pour leur échapper (*moyen d'atteindre leur objectif*). Mais après bien des péripéties, les truands les retrouvent lors d'un grand banquet donné en l'honneur d'un amoureux de l'opéra italien. Le climax du film est une course-poursuite dans l'hôtel où se déroule ce banquet. Toute la mafia de Chicago est à leurs trousses. Plus tôt dans le film, le personnage qu'interprète Jack Lemmon (Jerry) a rencontré un vieux milliardaire, Osgood, qui est tombé amoureux de lui alors qu'il était déguisé en femme. Au pied du mur, pendant la poursuite, le personnage de Tony Curtis (Joe) lui dit que leur seule chance de s'échapper est de partir avec le yacht d'Osgood. Ils le rejoignent sur son bateau, et ils quittent le port en vitesse.

Une chanteuse dont Joe est tombé amoureux les rejoint aussi. C'est Sugar, et elle est incarnée par Marilyn Monroe. C'est la fin du deuxième acte, le film pourrait s'arrêter ici car les deux protagonistes ont atteint leur objectif. Mais Billy Wilder pousse sa scène jusqu'au bout. Le troisième acte débute quand Joe enlève sa perruque et avoue à Sugar qu'il est un homme. Elle l'embrasse. À l'avant du bateau, Osgood, avec un grand sourire, annonce à Jerry les préparatifs du mariage.

INT-YACHT-SOIR

OSGOOD pilote le yacht, JERRY est assis à côté de lui. Le visage d'Osgood est traversé d'un grand sourire.

OSGOOD

J'ai appelé Maman, elle pleurait de joie. Elle veut vous donner sa robe de mariée. En dentelle blanche.

JERRY *(voix féminine)*

Oscar, je ne peux pas me marier dans la robe de votre mère.

(un silence)

On n'est pas fichu de la même façon.

OSGOOD

On la fera retoucher.

JERRY *(voix féminine)*

Oh non. Osgood, je vais être franche avec vous, on ne peut pas se marier.

OSGOOD

Pourquoi pas ?

JERRY *(voix féminine)*

Eh bien… D'abord je ne suis pas une vraie blonde.

OSGOOD

Peu importe.

JERRY *(voix féminine)*

Je fume. Je fume tout le temps.

OSGOOD

Je m'en fiche.

JERRY *(voix féminine)*

J'ai un passé terrible. Pendant trois ans j'ai vécu avec un saxophoniste.

OSGOOD

Je vous pardonne.

JERRY *(prenant l'air éploré)*
Je ne peux pas avoir d'enfants.

OSGOOD
On peut en adopter.

JERRY
(voix féminine, s'énervant, à court d'arguments)
Vous ne comprenez pas, Osgood.
(il enlève sa perruque, reprend sa voix masculine)
Je suis un homme.

OSGOOD
(toujours souriant, il regarde Jerry)
Eh bien, personne n'est parfait.[1]

Voici donc comment se termine l'une des plus fameuses comédies de l'histoire du cinéma, par une réplique que des générations de cinéphiles connaissent par cœur, le fameux « *Nobody's perfect* » d'Osgood.

C'est ici que se termine notre voyage à travers la découverte de l'écriture de scénario. J'espère que cet ouvrage aura permis à certains de se lancer dans l'aventure d'un premier scénario, et que les autres auront trouvé des réponses aux questions qu'ils se posaient. Bien entendu, il est très important de prolonger cette lecture par le visionnage des films que vous aimez, afin d'en tirer vos propres analyses, et de revenir ensuite à cet ouvrage pour comparer vos conclusions avec les principes édictés ici. C'est en écrivant que l'on devient scénariste, alors à vos claviers, n'hésitez plus à vous lancer dans cette belle aventure qu'est l'écriture d'un film !

1. Extrait du scénario de *Certains l'aiment chaud*, écrit par Billy Wilder et I.A.L. Diamond, traduit par l'auteur.

Annexes

Se poser les bonnes questions

La structure en question

Le premier acte

Présente-t-il bien le protagoniste ? les personnages secondaires ? Leurs relations et les conflits futurs qui vont les opposer ?

Donne-t-il une bonne idée du style du récit, du genre du film ?

Contient-il toutes les informations nécessaires au lancement de l'histoire ?

L'élément déclencheur est-il suffisamment efficace pour amener le NDM 1?

Se termine-t-il bien par un NDM 1 qui donne au protagoniste un objectif très clair ? Pose-t-il bien une question dramatique ? (*le protagoniste parviendra-t-il à… ?*)

Ne contient-il pas d'informations superflues qui gagneraient à être placées plus tard ou supprimées ?

Les informations ne passent-elles pas de façon trop « informatives », par le dialogue notamment ?

Votre premier acte n'est-il pas trop long ?

> S'il dépasse vingt-cinq minutes de film, nous pouvons considérer qu'il faut le raccourcir.

N' y a-t-il pas trop de personnages présentés dès le départ ?

Le deuxième acte

Présente-t-il des obstacles allant crescendo ?

Ne contient-il pas de scènes qui sont trop éloignées de l'intrigue principale ?

> Si vous avez créé un ou plusieurs intrigues secondaires, assurez-vous qu'elles s'intègrent de façon logique dans la thématique principale de votre film, afin que le spectateur n'ait pas l'impression qu'elles ont été greffées de façon artificielle dans votre histoire.

Avez-vous intégré une scène de crise avant le climax ?

> Ce n'est pas obligatoire, mais nous avons vu à quel point cela pouvait relancer l'intérêt du spectateur en donnant un nouvel éclairage à votre protagoniste.

N'y a-t-il pas une baisse de rythme en plein milieu de votre second acte ?

> Essayez de repérer dans votre scénario ces moments où l'intrigue faiblit et posez vous les questions qui permettraient d'y remédier.

Avez-vous mis en place des systèmes de « préparation/paiement » qui peuvent permettre d'ajouter de l'intérêt à votre histoire ?

Votre deuxième acte mène-t-il logiquement vers la scène du climax ? Y a-t-il une progression implacable qui mène tous les personnages à se réunir lors de cette scène de résolution ?

Le climax met-il en opposition, de façon forte, le protagoniste et l'antagoniste ?

Avez vous bien choisi le lieu où se déroulait votre climax ?

Le climax répond-il à la question dramatique de façon très claire ?

Le troisième acte

N'est-il pas trop long ? Trop court ?

Qu'apporte-t-il comme information nouvelle sur le protagoniste ? sur le monde qui l'environne ? Permet-il de voir que votre protago-

niste a évolué entre le début et la fin ? Si oui, quels sont les signes qui le montrent ?

L'équilibre de départ est-il rétabli ? Avez-vous essayé de placer un système de rappel entre le premier et le troisième acte ?

Le séquencier en question

Chaque scène peut-elle se résumer clairement par une phrase simple et précise contenant son action, sa fonction et son intérêt pour l'histoire ? Cette scène contient-elle bien la construction protagoniste/objectif local/obstacle local ?

Vérifiez l'intérêt de chacune des scènes que vous avez écrite, et posez-vous la question du pourquoi vous l'avez écrite et placée là ? N'est-elle pas redondante avec d'autres scènes ? Ne donne-t-elle pas trop d'informations ou au contraire pas assez d'informations ?

Le protagoniste est-il présent dans suffisamment de scènes ?

Sent-on progresser l'intrigue au fil des scènes ?

Y a-t-il une bonne alternance entre scènes rapides et scènes lentes (sans que cela soit systématique) ?

Peut-on sentir, à la lecture du séquencier, le crescendo des obstacles, de l'action générale ?

> Il est parfois conseillé de se créer un schéma qui symboliserait les différents obstacles, afin de vérifier que leur progression est logique, et surtout que le climax est bien l'obstacle le plus fort que doit affronter le protagoniste.

Le protagoniste en question

Le protagoniste est-il suffisamment dimensionné pour être intéressant ?

Est-il suffisamment caractérisé pour être unique ? Sa caractérisation passet-elle bien par des actions et des situations de conflits qui nous permettent de comprendre sa psychologie ?

> Si vous sentez que sa caractérisation passe trop par le dialogue, réécrivez les scènes, fouillez plus les personnages, le premier acte est fait pour ça. Aidez-vous aussi des personnages secondaires qui sont de très bons atouts pour caractériser votre personnage.

Est-il suffisamment universel pour qu'un spectateur de tout pays puisse s'identifier à lui ?

Est-il bien le personnage auquel le spectateur s'identifiera le plus ?

> Parfois, sans le vouloir, le scénariste crée un antagoniste plus intéressant que le protagoniste, et cela peut être vraiment très déséquilibrant pour le spectateur. Attention de bien doser cette partie-là de votre scénario.

Ce personnage suscite-t-il de la sympathie ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

A-t-il des défauts qui équilibrent son caractère « héroïque » ?

Son objectif est-il bien clair, constant, même s'il se découpe en objectifs locaux tout au long du film ?

> Le spectateur doit pouvoir s'accrocher à cet objectif qui est le fil rouge de l'histoire, la colonne vertébrale de votre scénario.

Les motivations du personnage sont-elles assez fortes ? A-t-il au moins deux bonnes raisons de faire ce qu'il fait ? Avez-vous identifié clairement un enjeu pour votre protagoniste par rapport à son objectif ?

> Là aussi, de cette question dépend le degré de sympathie que le spectateur projettera sur votre protagoniste, et par extension à toute votre histoire. Si le spectateur se demande pendant une partie du film ce qui pousse le protagoniste à atteindre son objectif, c'est la preuve d'un manque. Il peut être important alors d'ajouter une scène que nous pouvons appeler « le point de non-retour », où le protagoniste se retrouve face à un choix qui validera de façon définitive le fait qu'il doive atteindre son objectif, afin de dissiper les éventuels doutes du spectateur.

Le protagoniste vit-il suffisamment de conflits pour être réellement intéressant ?

Le protagoniste possède-t-il des handicaps qui rendent incertaine la réalisation de son objectif, et qui contribueraient par là même à créer de la sympathie par rapport au spectateur ?

Le protagoniste connaît-il une courbe d'évolution au cours de l'histoire ? Ou bien reste-t-il le même du début à la fin ?

Si votre personnage a évolué, avez-vous créé des scènes qui mettent bien en avant cette transformation ?

> Cela passe souvent par un système de rappels entre le début et la fin du film.

Les autres personnages en question

Quelle est l'utilité de tel ou tel personnage, quelle est précisément sa fonction dans l'histoire ? Est-il adjuvant, mentor, confident, antagoniste ? les quatre à la fois ? Ou bien est-il là uniquement pour donner une information au spectateur ?

Que se passerait-il si vous supprimiez ce personnage ? L'histoire pourrait-elle se passer de lui ? Si c'est le cas, ne vaudrait-il pas mieux le supprimer ?

Ce personnage est-il présenté, caractérisé, dès sa première entrée ?

Ce personnage vit-il du conflit ? A-t-il une intrigue rien que pour lui, ou en tout cas une évolution psychologique ?

En quoi ce personnage se distingue-t-il de tous les autres, en quoi est-il unique ?

Ce personnage a-t-il un objectif dans l'histoire ?

Quels sentiments, émotions, ce personnage développe-t-il pour le spectateur ? Est-il là pour détendre l'atmosphère, faire des blagues et apporter la touche d'humour dans le film ?

Ne peut-on pas « fusionner » tel personnage avec un autre, pour en créer un seul, mais qui serait plus riche, plus contradictoire dans sa caractérisation ?

De façon générale, l'histoire ne présente-t-elle pas trop de personnages secondaires ?

Questions à se poser avant d'écrire une scène

Généralités, situation

Où sommes-nous ?

Le lieu choisi est-il le plus adapté à la scène ?

> Essayez de la réécrire en la situant dans un autre lieu, voyez ce que ça donne. Il ne faut pas oublier qu'une des scènes les plus célèbres du cinéma, la scène du champ de maïs dans *La Mort aux trousses* est née d'une idée d'Alfred Hitchcock qui en avait assez des scènes de suspense se déroulant en pleine nuit dans une rue mal éclairée, avec un chat noir qui passe et le tueur qui rôde. Il a donc demandé à son scénariste de lui écrire une grande scène de suspense qui serait à l'opposé de ce cliché. Ce qu'il a fait avec le bonheur que l'on sait.

Si ce lieu est important, comment le spectateur/lecteur est-il informé de sa situation géographique ?

Si c'est un nouveau décor, l'utilisation de ce nouveau décor se justifie-t-elle ?

À quel moment se déroule la scène ? Est-ce important ? Si oui, comment le spectateur le saura-t-il ?

Personnages

Qui sont les personnages présents dans cette scène ?

Comment le lecteur/spectateur connaît-il l'identité de ces personnages ? Comment les présentez-vous ?

Que viennent-ils faire dans cette scène ?

Sont-ils tous importants et nécessaires ?

Quelles sont les relations mises en jeu entre eux ?

Ces relations génèrent-elles du conflit ?

Sont-elles suffisamment conflictuelles ou suffisamment « spectaculaires » pour être intéressantes ?

Fonction de la scène

Quel but poursuit la scène ? Faire avancer l'action ? Freiner l'action ? Caractériser les personnages ? Dévoiler une information nouvelle ? Créer une intrigue secondaire ? Lancer une histoire d'amour entre deux personnages ?

Quelle information principale doit véhiculer cette scène ?

Que veut prouver cette scène ?

Questions et réponses dramatiques

Cette scène est-elle construite sur un modèle « protagoniste/objectif local/obstacle local » ?

Quelles sont toutes les questions dramatiques que le spectateur/lecteur peut se poser pendant la scène ?

Ces questions font-elles monter la tension, le suspense, l'intérêt du récit ?

Ces questions trouveront-elles leur réponse dramatique, dans cette scène ou ailleurs ?

Cette scène est-elle indispensable à l'intrigue ?

Cette scène ne met-elle pas en jeu trop de personnages ?

Cette scène n'est-elle pas trop longue ? trop courte ?

Cette scène n'est-elle pas trop dialoguée ? trop silencieuse ?

Est-elle bien placée dans le séquencier ?

> Pour le vérifier, nous pouvons travailler sur un mur avec des Post-it, placer les scènes les unes derrière les autres, les déplacer et voir ce que ça donne, ou bien les supprimer… Le meilleur moyen de savoir si une scène fonctionne est de la supprimer et de voir quelle information importante disparaît avec sa suppression.

Glossaire

Acte : partie constituant le récit ; dans un scénario, on trouve classiquement trois actes : la présentation (ou exposition), le développement et le dénouement.

Action : désigne tout ce que le personnage tente pour atteindre son objectif.

Adaptation : action de transposer une œuvre (roman, fait divers…) en récit filmique, en scénario.

Antagoniste : rival du héros de l'histoire, personnage dont l'objectif va à l'encontre de celui du protagoniste.

But : c'est ce que le personnage désire, ce qui le pousse à agir.

Caractérisation : art de créer des personnages, d'illustrer leurs personnalités profondes à travers le récit filmique.

Climax : nœud dramatique qui clôt le deuxième acte, moment du film où le conflit est à son comble.

Conflit : essence même de la dramaturgie, le conflit est la situation créée par la confrontation entre un objectif et un obstacle.

Continuité dialoguée : dernière étape de l'écriture du scénario.

Coup de théâtre : événement qui surprend et déstabilise le spectateur.

Courbe dramatique du personnage : évolution, chemin parcouru par le personnage au cours du film, changements qui s'opèrent en lui et dans son existence.

Crescendo : mise en place d'une structure où les obstacles et la tension s'accroissent de scène en scène.

Crise : moment où le protagoniste semble perdre tout espoir d'atteindre son objectif.

Découpage technique : découpage du scénario, plan par plan, étape nécessaire au réalisateur pour préparer le tournage.

Dénouement : dernier acte du récit, qui illustre les conséquences qu'a eu le climax sur les personnages.

Déposer un scénario : faire répertorier son œuvre par un organisme accrédité afin de pouvoir en attester la paternité en cas de conflit.

Deus ex machina : solution surgie de nulle part qui résout comme par miracle les problèmes que rencontre le personnage.

Développement : second acte du scénario, le plus développé, celui qui va montrer tout le parcours qu'effectue le protagoniste pour atteindre son objectif.

Dialogue : désigne tout ce que disent les personnages au cours d'une scène.

Didascalie : texte qui accompagne le dialogue et qui décrit toutes les actions, les décors, les costumes…

Dramaturgie : représentation visuelle et auditive d'une action, art d'écrire un film ou une pièce de théâtre.

Élément déclencheur : événement qui amènera le protagoniste vers le NDM 1, c'est-à-dire vers un objectif.

Ellipse : désigne toute partie de l'histoire qui est omise dans le récit filmique, tout ce qui se passe entre deux scènes sans être représenté à l'écran.

Enjeu : désigne tout ce que le personnage risque de gagner ou de perdre en fonction de la réponse dramatique.

Évolution : enchaînement logique entre les parties de l'œuvre.

Exposition : première partie de l'œuvre, présentation des personnages et de leur univers.

Fausse piste : préparation destinée à égarer le spectateur pour mieux le surprendre par la suite.

Fiction : histoire créée de toute pièce par son auteur.

Flash-back : retour en arrière dans l'histoire.

Flash-forward : saut dans le futur interrompant l'histoire au présent.

Genre : catégorie d'œuvre (comédie, thriller…).

Identification : processus permettant au public d'éprouver de la sympathie, de l'empathie pour le personnage.

Information : élément que le spectateur a besoin de connaître pour comprendre un des aspects de l'histoire.

Moyen : désigne toute ce que le personnage met en œuvre pour atteindre son objectif.

Mystère : situation où le spectateur est conscient qu'il ignore un élément important.

Nœud dramatique : événement important (ou information) qui a un impact sur le protagoniste et sur le déroulement de l'histoire.

Note d'intention : lettre ouverte dans laquelle l'auteur défend son projet, son histoire, et qui accompagne tout envoi à un réalisateur ou un producteur.

Objectif : but que le protagoniste cherche à atteindre de toutes ses forces et qui représente le cœur de l'histoire.

Objectif local : objectif à court terme, qui ne concerne qu'une partie du récit, une scène par exemple.

Obstacle : désigne tout événement ou élément qui gêne la quête du protagoniste, qui l'empêche d'atteindre son objectif.

Obstacle externe : obstacle provoqué par le monde extérieur au personnage.

Obstacle interne : obstacle que le personnage crée lui-même, consciemment ou pas, un trait de caractère ou une phobie par exemple.

Personnage : être humain fictif, ou créature non humaine mais dotée de caractéristiques humaines.

Pitch : argument de vente d'un film, se limitant à une phrase « accrocheuse ».

Préparation/paiement : procédé qui consiste à mettre un valeur, à insister sur un élément (préparation) qui aura une importance capitale par la suite (paiement).

Protagoniste : personnage principal, héros de l'histoire, celui qui vit le plus de conflit au cours du récit.

Question dramatique : question provoquée par le NDM 1 et qui sous-tend tout le film : est-ce que le protagoniste va réussir à atteindre son objectif ?

Quête : désigne le « chemin de croix » du protagoniste, le parcours qu'il va avoir à effectuer pour atteindre son objectif.

Récit : la façon dont l'histoire est interprétée et mise en scène, reconstruite, dans le film (c'est-à-dire qu'il y a des ellipses, que la chronologie n'est pas forcément respectée).

Remake : nouvelle version d'un film existant.

Réponse dramatique : réponse à la question dramatique, issue du film.

Scénario : récit destiné à être filmé, construisant et indiquant tout ce qui sera illustré à l'écran.

Script : synonyme de scénario.

Script doctor : spécialiste appelé par un producteur pour identifier les problèmes d'un scénario et aider à sa réécriture.

Séquence : partie du scénario présentant une unité de lieu, de temps et d'action.

Série : œuvre de fiction divisée en épisodes.

Sous-intrigue : trame de l'histoire secondaire, avec un protagoniste, un objectif et des obstacles qui lui sont propres. La sous-intrigue croise sans cesse l'intrigue principale, mais elle a son propre dénouement. Elle sert à illustrer un autre aspect de l'histoire.

Séquencier : plan d'une œuvre dramatique, étape préliminaire à l'écriture de la continuité non dialoguée.

Story-board : découpage technique illustré.

Surprise : événement ou information à laquelle le spectateur ne s'attendait pas.

Suspense : anxiété qu'éprouve le spectateur quant à l'incertitude de la réponse dramatique.

Synopsis : résumé fidèle du scénario d'un film.

Thème : le sujet général qu'illustre le récit, le contexte, le message que délivre le film.

Traitement : texte qui résume chaque scène, une par une et dans l'ordre, qui décrit toutes les actions, qui suit le récit pas à pas. C'est une sorte de scénario sans dialogue. C'est la dernière étape avant la continuité dialoguée.

Urgence : procédé créé par l'association du suspense et du manque de temps dans une intrigue.

Version : déclinaison d'un même scénario, au fil des réécritures.

Voix off : dialogue prononcé par un personnage qui n'est pas à l'écran ; parfois, c'est aussi l'illustration sonore des pensées du personnage à l'écran, ou la voix d'un narrateur qui ne sera jamais visible à l'écran.

Filmographie

21 Grammes, réalisé par Alejandro Gonzalez Inarittu, scénario de Guillermo Arriaga, 2003, États-Unis.

48 Heures, réalisé par Walter Hill, scénario de Roger Spottiswoode, Walter Hill, Larry Gross et Steven E. de Souza, 1982, États-Unis.

À bout de souffle, réalisé par Jean-Luc Godard, scénario de Jean-Luc Godard, 1960, France.

À la poursuite du diamant vert, réalisé par Robert Zemeckis, scénario de Diane Thomas, 1984, États-Unis.

À nos amours, réalisé par Maurice Pialat, scénario d'Arlette Langmann et Maurice Pialat, 1983, France.

À propos d'Henry, réalisé par Mike Nichols, scénario de J.J. Abrams, 1991, États-Unis.

Abyss, réalisé par James Cameron, scénario de James Cameron, 1989, États-Unis.

After Hours, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Joseph Minion, 1986, États-Unis.

Alexandre Nevski, réalisé par Serguei Eisenstein, scénario de Sergueï Eisenstein et Pyotr Pavlenko, 1938, URSS.

Alien, le huitième passager, réalisé par Ridley Scott, scénario de Dan O'Bannon et Walter Hill, 1979, États-Unis.

Alien 3, réalisé par David Fincher, scénario de David Giler, Walter Hill et Lary Freguson, 1992, États-Unis.

All That Jazz, réalisé par Bob Fosse, scénario de Robert Alan Aurthur et Bob Fosse, 1979, États-Unis.

Allan Quatermain et les Mines du roi Salomon, réalisé par John Lee Thompson, scénario de Gene Quintano et James R. Silke, 1985, États-Unis.

Amadeus, réalisé par Milos Forman, scénario de Peter Shaffer, 1984, États-Unis.

American Beauty, réalisé par Sam Mendes, scénario d'Alan Ball, 1999, États-Unis.

American gangster, réalisé par Ridley Scott, scénario de Steven Zaillian, 2007, États-Unis.

American Graffiti, réalisé par George Lucas, scénario de George Lucas, Gloria Katz, William Huyck, 1973, États-Unis.

Amours chiennes, réalisé par Alejandro Gonzalez Inarittu, scénario de Guillermo Arriaga, 2000, Mexique.

Annie Hall, réalisé par Woody Allen, scénario de Marshall Brickman et Woody Allen, 1977, États-Unis.

Apocalypse Now, réalisé par Francis Ford Coppola, scénario de John Milius et Francis Ford Coppola, 1979, États-Unis.

Après la Répétition, réalisé par Ingmar Bergman, scénario d'Ingmar Bergman, 1984, Suède.

Armageddon, réalisé par Michael Bay, scénario de Jonathan Hensleigh et J.J. Abrams, 1998, États-Unis.

Arrête-moi si tu peux, réalisé par Steven Spielberg, scénario de Jeff Nathanson, 2002, États-Unis.

Ascenseur pour l'échafaud, réalisé par Louis Malle, scénario de Louis Malle et Roger Nimier, 1958, France.

Autant en emporte le vent, réalisé par Victor Fleming, scénario de Sidney Howard, 1939, États-Unis.

Babel, réalisé par Alejandro Gonzalez Inarittu, scénario de Guillermo Arriaga, 2006, Mexique/États-Unis.

Bad Boys, réalisé par Michael Bay, scénario de Michael Barrie, Jim Mulholland et Doug Richardson, 1995, États-Unis.

Bad Lieutenant, réalisé par Abel Ferrara, scénario d'Abel Ferrara et Zoë Lund, 1992, États-Unis.

Bambi, réalisé par David D. Hand, scénario de Perce Pearce, 1942, États-Unis.

Bananas, réalisé par Woody Allen, scénario de Woody Allen et Mickey Rose, 1971, États-Unis.

Barry Lyndon, réalisé par Stanley Kubrick, scénario de Stanley Kubrick, 1975, États-Unis.

Batman, réalisé par Tim Burton, scénario de Warren Skaaren et Sam Hamm d'après l'œuvre de Bob Kane, 1989, États-Unis.

Batman le défi, réalisé par Tim Burton, scénario de Sam Hamm et Daniel Waters, 1992, États-Unis.

Be Happy, réalisé par Mike Leigh, scénario de Mike Leigh, 2008, Grande-Bretagne.

Benji, réalisé par Joe Camp, scénario de Joe Camp, 1974, États-Unis.

Bernie, réalisé par Albert Dupontel, scénario d'Albert Dupontel et Gilles Laurent, 1996, France.

Billy Elliott, réalisé par Stephen Daldry, scénario de Lee Hall, 2000, Grande-Bretagne.

Blade Runner, réalisé par Ridley Scott, scénario de David Webb Peoples, Hampton Francher et Roland Kibbee, 1982, États-Unis.

Blanche-Neige et les Sept Nains, réalisé par David Hand, scénario de Ted Sears, Otto Englander, Earl Hurd, Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Dick Rickard, Merrill De Maris et Webb Smith, 1937, États-Unis.

Blink, réalisé par Michael Apted, scénario de Dana Stevens, 1994, États-Unis.

Bloody Sunday, réalisé par Paul Greengrass, scénario de Paul Greengrass, 2002, Irlande/Grande-Bretagne.

Blow Out, réalisé par Brian De Palma, scénario de Brian De Palma et Bill Mesce Jr., 1981, États-Unis.

Blue Velvet, réalisé par David Lynch, scénario de David Lynch, 1987, États-Unis.

Boire et déboires, réalisé par Blake Edwards, scénario de Dale Launer, 1987, États-Unis.

Bonnie and Clyde, réalisé par Arthur Penn, scénario de Robert Benton et David Newman, 1967, États-Unis.

Boudu sauvé des eaux, réalisé par Jean Renoir, scénario de Jean Renoir et Albert Valentin, 1932, France.

Boulevard du crépuscule, réalisé par Billy Wilder, scénario de Billy Wilder, Charles Brackett et D.M. Marshman Jr, 1950, États-Unis.

Boys Don't Cry, réalisé par Kimberly Peirce, scénario de Kimberly Peirce et Andy Bienen, 1999, États-Unis.

Braveheart, réalisé par Mel Gibson, scénario de Randall Wallace, 1995, États-Unis.

Bread and Roses, réalisé par Ken Loach, scénario de Paul Laverty, 2000, États-Unis.

Breaking the Waves, réalisé par Lars Von Trier, scénario de Lars von Trier et Peter Asmussen, 1996, Danemark.

Buffet froid, réalisé par Bertrand Blier, scénario de Bertrand Blier, 1979, France.

Butch Cassidy et le Kid, réalisé par George Roy Hill, scénario de William Goldman et George Roy Hill, 1969, États-Unis.

C.R.A.Z.Y., réalisé par Jean-Marc Vallee, scénario de François Boulay et Jean-Marc Vallée, 2005, Canada

Ça tourne à Manhattan, réalisé par Tom DiCillo, scénario de Tom DiCillo, 1995, États-Unis.

Carnets de voyage, réalisé par Walter Salles, scénario de Jose Rivera d'après l'œuvre d'Ernesto Guevara et Alberto Granado, 2004, Argentine/Brésil/Chili/États-Unis/Pérou.

Carrie, réalisé par Brian De Palma, scénario de Lawrence D. Cohen, 1977, États-Unis.

Casino, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Martin Scorsese et Nicholas Pileggi, 1995, États-Unis.

Casino Royale, réalisé par Martin Campbell, scénario de Neal Purvis, Robert Wade et Paul Haggis, 2006, États-Unis.

Cendrillon, réalisé par Walt Disney, scénario de William Peed, Erdman Penner, Winston Hibler, Homer Brightman, Harry Reeves, Kenneth Anderson et Joe Rinaldi d'après les œuvres de Charles Perrault et des frères Grimm, 1950, États-Unis.

Certains l'aiment chaud, réalisé par Billy Wilder, scénario de Billy Wilder et I.A.L. Diamond, 1959 France.

César et Rosalie, réalisé par Claude Sautet, scénario de Jean-Loup Dabadie et Claude Sautet, 1972, France.

Chacun cherche son chat, réalisé par Cédric Klapisch, scénario de Cédric Klapisch, 1996, France.

Chantons sous la pluie, réalisé par Stanley Donen et Gene Kelly, scénario de Betty Comden et Adolph Green, 1952, États-Unis.

Chinatown, réalisé par Roman Polanski, scénario de Robert Towne, 1974, États-Unis.

Chorus Line, réalisé par Richard Attenborough, scénario de Nicholas Dante et James Kirkwood Jr., 1985, États-Unis.

Cible émouvante, réalisé par Pierre Salvadori, scénario de Pierre Salvadori, 1993, France.

Citizen Kane, réalisé par Orson Welles, scénario d'Herman J. Mankiewicz et Orson Welles, 1941, États-Unis.

Conversation secrète, réalisé par Francis Ford Coppola, scénario de Francis Ford Coppola, 1974, États-Unis.

Coup de torchon, réalisé par Bertrand Tavernier, scénario de Jean Aurenche et Bertrand Tavernier, 1981, France.

Créatures célestes, réalisé par Peter Jackson, scénario de Frances Walsh et Peter Jackson, 1994, Nouvelle-Zélande.

Crossing Guard, réalisé par Sean Penn, scénario de Sean Penn, 1995, États-Unis.

Cyrano de Bergerac, réalisé par Jean-Paul Rappeneau, scénario de Jean-Claude Carrière et Jean-Paul Rappeneau, 1990, France.

Dans la ville blanche, réalisé par Alain Tanner, scénario d'Alain Tanner, 1983, Suisse/Portugal.

Daredevil, réalisé par Mark Steven Johnson, scénario de Mark Steven Johnson, 2003, États-Unis.

De l'autre côté, réalisé par Fatih Akin, scénario de Fatih Akin, 2007, Allemagne.

Dead Zone, réalisé par David Cronenberg, scénario de Jeffrey Boam, 1983, États-Unis.

Délivrance, réalisé par John Boorman, scénario de James Dickey, 1972, États-Unis.

Didier, réalisé par Alain Chabat, scénario d'Alain Chabat, 1997, France.

Dieu seul me voit, réalisé par Bruno Podalydès, scénario de Bruno Podalydès et Denis Podalydès, 1998, France.

Dirty Dancing, réalisé par Emile Ardolino, scénario d'Eleanor Bergstein, 1987, États-Unis.

Dodgeball, réalisé par Rawson Marshall Thurber, scénario de Rawson Marshall Thurber, 2004, États-Unis.

Duel, réalisé par Steven Spielberg, scénario de Richard Matheson, 1971, États-Unis.

E.T. l'extraterrestre, réalisé par Steven Spielberg, scénario de Melissa Mathison, 1982, États-Unis.

Ed Wood, réalisé par Tim Burton, scénario de Larry Karaszewski et Scott Alexander, 1994, États-Unis.

Elephant Man, réalisé par David Lynch, scénario d'Eric Bergen, Christopher De Vore et David Lynch d'après l'œuvre de Frederick Treves et Ashley Montagu, 2003, États-Unis.

En pleine tempête, réalisé par Wolfgang Petersen, scénario de William D. Wittliff, 2000, États-Unis.

En quatrième vitesse, réalisé par Robert Aldrich, scénario d'A.I. Bezzerides d'après l'œuvre de Mickey Spillane, 1955, États-Unis.

Erin Brockovich, seule contre tous, réalisé par Steven Soderbergh, scénario de Susannah Grant, 2000, États-Unis.

Et au milieu coule une rivière, réalisé par Robert Redford, scénario de Richard Friedenberg, 1992, États-Unis.

Eve, réalisé par Joseph L. Mankiewicz, scénario de Joseph L. Mankiewicz, 1950, États-Unis.

Excalibur, réalisé par John Boorman, scénario de Thomas Malory et John Boorman, 1981, États-Unis.

Fame, réalisé par Alan Parker, scénario de Christopher Gore, 1980, États-Unis.

Fargo, réalisé par Joel Coen, scénario de Joel et Ethan Coen, 1996, États-Unis.

Faux-Semblants, réalisé par David Cronenberg, scénario de David Cronenberg et Norman Snider, 1988, Canada.

Fenêtre sur cour, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario de John Michael Hayes, 1954, États-Unis.

Festen, réalisé par Thomas Vinterberg, scénario de Thomas Vinterberg et Mogens Rukov, 1998, Danemark.

Fitzcarraldo, réalisé par Werner Herzog, scénario de Werner Herzog, 1982, Allemagne.

Five Easy Pieces, réalisé par Bob Rafelson, scénario de Bob Rafelson et Carole Eastman, 1970, États-Unis.

Forrest Gump, réalisé par Robert Zemeckis, scénario d'Eric Roth, 1994, États-Unis.

Frankenstein, réalisé par James Whale, scénario de Garrett Fort, Robert Florey et Francis Edward Faragoh, 1931, États-Unis.

Frantic, réalisé par Roman Polanski, scénario de Roman Polanski et Gérard Brach, 1988, États-Unis/France.

Freaks, réalisé par Tod Browning, scénario de Tod Robbins, 1932, États-Unis.

French Connection, réalisé par William Friedkin, scénario d'Ernest Tidyman, 1971, États-Unis.

Full Metal Jacket, réalisé par Stanley Kubrick, scénario de Stanley Kubrick, Michael Herr et Gustav Hasford, 1987, États-Unis/Grande-Bretagne.

Funny Games, réalisé par Mickael Haneke, scénario de Mickael Haneke, 1997, Autriche.

Ghost, réalisé par Jerry Zucker, scénario de Bruce Joel Rubin, 1990, États-Unis.

Gloria, réalisé par John Cassavetes, scénario de John Cassavetes, 1980, États-Unis.

Good Morning Vietnam, réalisé par Barry Levinson, scénario de Mitch Markowitz, 1987, États-Unis.

Grease, réalisé par Randal Kleiser, scénario de Jim Jacobs,Warren Casey et Allan Carr, 1978, États-Unis.

Gremlins, réalisé par Joe Dante, scénario de Chris Columbus, 1984, États-Unis.

Harold et Maude, réalisé par Hal Ashby, scénario de Colin Higgins, 1971, États-Unis.

Harry, un ami qui vous veut du bien, réalisé par Dominik Moll, scénario de Dominik Moll et Gilles Marchand, 2000, France.

Haut les cœurs !, réalisé par Solveig Anspach, scénario de Solveig Anspach et Pierre-Erwan Guillaume, 1999, France.

Heat, réalisé par Michael Mann, scénario de Michael Mann, 1995, États-Unis.

Hellboy, réalisé par Guillermo del Toro, scénario de Guillermo del Toro et Peter Briggs, 2004, États-Unis.

History of Violence, réalisé par David Cronenberg, scénario de Josh Olson, 2005, États-Unis.

Hors d'atteinte, réalisé par Steven Soderbergh, scénario de Scott Frank, 1998, États-Unis.

Husbands, réalisé par John Cassavetes, scénario de John Cassavetes, 1970, États-Unis.

Il était une fois dans l'Ouest, réalisé par Sergio Leone, scénario de Dario Argento, Bernardo Bertolucci, Sergio Donati et Sergio Leone, 1968, Italie.

Il était une fois en Amérique, réalisé par Sergio Leone, scénario de Leonardo Benvenuti, Piero De Bernardi, Enrico Medioli, Franco Arcalli, Franco Ferrini et Sergio Leone, 1984, États-Unis.

Impitoyable, réalisé par Clint Eastwood, scénario de David Webb Peoples, 1992, États-Unis.

In Her Shoes, réalisé par Curtis Hanson, scénario de Susannah Grant, 2005, États-Unis.

Independence Day, réalisé par Roland Emmerich, scénario de Roland Emmerich et Dean Devlin, 1996, États-Unis.

Indiscrétions, réalisé par George Cukor, scénario de Donald Ogden Stewart et Waldo Sal, 1940, États-Unis.

Inspecteur Harry, réalisé par Don Siegel, scénario d'Harry Julian Fink, R.M Fink et Dean Riesner, 1971, États-Unis.

Into the Wild, réalisé par Sean Penn, scénario de Sean Penn, 2007, États-Unis.

Intolérance, réalisé par David Wark Griffith, scénario de D.W. Griffith, 1916, États-Unis.

Iron Man, réalisé par Jon Favreau, scénario de Matthew Hollaway, Arthur Marcum, Mark Fergus et Hawk Ostby, 2008, États-Unis.

It's not Just You, Murray (court métrage), réalisé par Martin Scorsese, scénario de Mardik Martin et Martin Scorsese, 1964, États-Unis.

Jackie Brown, réalisé par Quentin Tarantino, scénario de Quentin Tarantino, 1997, États-Unis.

Jeremiah Johnson, réalisé par Sydney Pollack, scénario de John Milius et Edward Anhalt d'après les œuvres de Vardis Fisher et Raymond V. Throp, 1972, États-Unis.

Jeux interdits, réalisé par René Clément, scénario de Jean Aurenche, Pierre Bost et René Clément d'après l'œuvre de François Boyer, 1952, France.

JFK, réalisé par Oliver Stone, scénario d'Oliver Stone et Zachary Sklar, 1991, États-Unis.

Johnny s'en va-t-en guerre, réalisé par Dalton Trumbo, scénario de Dalton Trumbo, 1971, États-Unis.

Jules et Jim, réalisé par François Truffaut, scénario de François Truffaut et Jean Gruault, 1962, France.

Karaté Kid, réalisé par John G. Avildsen, scénario de Robert Mark Kamen, 1984, États-Unis.

Kenny, réalisé par Claude Gagnon, scénario de Claude Gagnon, 1988, États-Unis.

Kill Bill, réalisé par Quentin Tarantino, scénario de Quentin Tarantino et Uma Thurman, 2003, États-Unis.

King Kong, réalisé par Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, scénario de James Creelman et Ruth Rose, 1933, États-Unis.

L'Adversaire, réalisé par Nicole Garcia, scénario de Frédéric Bélier-Garcia, Jacques Fieschi et Nicole Garcia, 2002, France.

L'Affaire Mattéi, réalisé par Francesco Rosi, scénario de Tito Di Stefano, Tonino Guerra, Nerio Minuzzo et Francesco Rosi, 1972, Italie.

L'Antre de la folie, réalisé par John Carpenter, scénario de Michael De Luca, 1995, États-Unis.

L'Arme fatale, réalisé par Richard Donner, scénario de Shane Black, 1987, États-Unis.

L'Arnaqueur, réalisé par Robert Rossen, scénario de Sidney Carroll et Robert Rossen, 1961, États-Unis.

L'Auberge espagnole, réalisé par Cédric Klapisch, scénario de Cédric Klapisch, 2002, France.

L'Aurore, réalisé par Friedrich Wilhelm Murnau, scénario de Carl Mayer, 1927, États-Unis.

L'Aventure du Poseïdon, réalisé par Ronald Neame et Irwin Allen, scénario de Wendell Mayes et Stirling Silliphant, 1972, États-Unis.

L'Avventura, réalisé par Michelangelo Antonioni, scénario de Michelangelo Antonioni, Elio Bartolini et Tonino Guerra, 1960, Italie.

L'Éclipse, réalisé par Michelangelo Antonioni, scénario de Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra, Ottiero Ottieri et Elio Bartolini, 1962, Italie/France.

L'Emmerdeur, réalisé par Édouard Molinaro, scénario de Francis Veber, 1973, France/Italie.

L'Enfant sauvage, réalisé par François Truffaut, scénario de François Truffaut, 1970, France.

L'Enfer, réalisé par Claude Chabrol, scénario de Claude Chabrol, 1994, France.

L'Épouvantail, réalisé par Jerry Schatzberg, scénario de Garry Michael White, 1973, États-Unis.

L'Été meurtrier, réalisé par Jean Becker, scénario de Jean Becker et Sébastien Japrisot, 1983, France.

L'Évadé d'Alcatraz, réalisé par Don Siegel, scénario de Richard Tuggle, 1979, États-Unis.

L'Homme sans visage, réalisé par Mel Gibson, scénario de Malcolm MacRury, d'après l'œuvre d'Isabelle Holland, 1993, États-Unis.

L'Horloger de Saint Paul, réalisé par Bertrand Tavernier, scénario de Bertrand Tavernier, Jean Aurenche et Pierre Bost, 1974, France.

L'Île au trésor, réalisé par Victor Fleming, scénario de John Lee Mahin, Leonard Praskins et John Howard Lawson, 1934, États-Unis.

L'Impasse, réalisé par Brian De Palma, scénario de David Koepp, 1993, États-Unis.

L'Impossible Monsieur Bébé, réalisé par Howard Hawks, scénario de Dudley Nichols et Hagar Wilde, 1938, États-Unis.

L'Inconnu du Nord-Express, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario de Raymond Chandler et Czenzi Ormonde, d'après l'œuvre de Whitfield Cook, 1951, États-Unis.

La Balade sauvage, réalisé par Terrence Malick, scénario de Terrence Malick, 1973, États-Unis.

La Belle au bois dormant, réalisé par Clyde Geronimi, scénario d'Erdman Penner, 1959, États-Unis.

La Belle et la Bête, réalisé par Jean Cocteau, scénario de Jean Cocteau, 1946, France.

La Cérémonie, réalisé par Claude Chabrol, scénario de Claude Chabrol et Caroline Eliacheff, 1995, France.

La Chambre des officiers, réalisé par François Dupeyron, scénario de François Dupeyron, 2001, France.

La Chambre du fils, réalisé par Nanni Moretti, scénario de Nanni Moretti, Linda Ferri et Heidrun Schleef, 2001, Italie.

La Chèvre, réalisé par Francis Veber, scénario de Francis Veber, 1981, France.

La Comtesse aux pieds nus, réalisé par Joseph L. Mankiewicz, scénario de Joseph L. Mankiewicz, 1954, États-Unis.

La Couleur de l'argent, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Richard Price, 1986, États-Unis.

La Demoiselle d'honneur, réalisé par Claude Chabrol, scénario de Claude Chabrol et Pierre Leccia, 2004, France.

La Dernière Séance, réalisé par Peter Bogdanovich, scénario de Peter Bogdanovich et Larry McMurtry, 1971, États-Unis.

La Fièvre dans le sang, réalisé par Elia Kazan, scénario de William Inge, 1961, États-Unis.

La Folle Histoire de l'espace, réalisé par Mel Brooks, scénario de Mel Brooks, Thomas Meehan et Ronny Graham, 1987, États-Unis.

La Grande Bouffe, réalisé par Marco Ferreri, scénario de Marco Ferreri, Rafael Azcona et Francis Blanche, 1973, France/Italie.

La Grande Évasion, réalisé par John Sturges, scénario de James Clavell et W.R. Burnett, 1963, États-Unis.

La Grande Vadrouille, réalisé par Gérard Oury, scénario de Gérard Oury, Danièle Thompson et Marcel Jullian, 1966, France.

La Guerre des mondes, réalisé par Steven Spielberg, scénario de Josh Friedman et David Koepp, 2005, États-Unis.

La Guerre des Rose, réalisé par Danny DeVito, scénario de Michael J. Leeson, 1989, États-Unis.

La Gueule ouverte, réalisé par Maurice Pialat, scénario de Maurice Pialat, 1974, France.

La Jeune Fille et la Mort, réalisé par Roman Polanski, scénario de Rafael Yglesias et Ariel Dorfman, 1994, États-Unis.

La Leçon de piano, réalisé par Jane Campion, scénario de Jane Campion, 1993, Nouvelle-Zélande.

La Mémoire dans la peau, réalisé par Doug Liman, scénario de Tony Gilroy, William Blake Herron, 2002, États-Unis.

La Mort aux trousses, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario d'Ernest Lehman, 1959, États-Unis.

La Mouche, réalisé par David Cronenberg, scénario de David Cronenberg et Charles Edward Pogue, 1986, États-Unis.

La Nuit américaine, réalisé par François Truffaut, scénario de François Truffaut, Jean-Louis Richard et Suzanne Schiffman, 1973, France.

La Nuit du chasseur, réalisé par Charles Laughton, scénario de James Agee et Charles Laughton, 1955, États-Unis.

La Pianiste, réalisé par Michael Haneke, scénario de Michael Haneke, 2001, France.

La Poursuite impitoyable, réalisé par Arthur Penn, scénario de Lillian Hellman, 1966, États-Unis.

La Prisonnière du désert, réalisé par John Ford, scénario de Frank S. Nugent, 1956, États-Unis.

La Soif du mal, réalisé par Orson Welles, scénario de Whit Masterson et Orson Welles, 1958, États-Unis.

La Tour infernale, réalisé par John Guillermin et Irwin Allen, scénario de Stirling Silliphant, 1974, États-Unis.

La Vie des autres, réalisé par Florian Henckel von Donnersmarck, scénario de Florian Henckel von Donnersmarck, 2006, Allemagne.

La vie est belle, réalisé par Frank Capra, scénario de Frances Goodrich, Albert Hackett, Frank Capra et Jo Swerling d'après l'œuvre de Philip Van Doren Stern, 1947, États-Unis.

La vie est un long fleuve tranquille, réalisé par Étienne Chatiliez, scénario d'Étienne Chatiliez et Florence Quentin, 1988, France.

Ladybird, réalisé par Ken Loach, scénario de Rona Munro, 1994, Grande-Bretagne.

Lantana, réalisé par Ray Lawrence, scénario d'Andrew Bovell, 2001, Australie.

Larry Flint, réalisé par Milos Forman, scénario de Scott Alexander et Larry Karaszewski, 1996, États-Unis.

Le Bal, réalisé par Ettore Scola, scénario de Ruggero Maccari, Jean-Claude Penchenat, Furio Scarpelli et Ettore Scola, 1983, Italie/France.

Le Bon, la Brute et le Truand, réalisé par Sergio Leone, scénario de Lucia Vincenzoni, Sergio Leone, Agenore Incrocci et Furio Scarpelli, 1966, Italie.

Le bonheur est dans le pré, réalisé par Étienne Chatiliez, scénario de Florence Quentin, 1995, France.

Le Boucher, réalisé par Claude Chabrol, scénario de Claude Chabrol, 1970, France.

Le Cercle des poètes disparus, réalisé par Peter Weir, scénario de Tom Schulman, 1989, États-Unis.

Le Cercle rouge, réalisé par Jean-Pierre Melville, scénario de Jean-Pierre Melville, 1970, France.

Le Choix de Sophie, réalisé par Alan J. Pakula, scénario d'Alan J. Pakula, 1982, États-Unis.

Le Cinquième Élément, réalisé par Luc Besson, scénario de Luc Besson et Robert Mark Kamen, 1997, France.

Le Corniaud, réalisé par Gérard Oury, scénario de Gérard Oury, 1965, France.

Le Couperet, réalisé par Costa-Gavras, scénario de Costa-Gavras et Jean-Claude Grumberg, 2005, France.

Le Criminel, réalisé par Orson Welles, scénario d'Anthony Veiller, John Huston et Orson Welles, 1946, États-Unis.

Le Dahlia noir, réalisé par Brian De Palma, scénario de Josh Friedman, 2006, États-Unis.

Le Diable s'habille en Prada, réalisé par David Frankel, scénario d'Aline Brosh McKenna et Don Roos, 2006, États-Unis.

Le Diamant du Nil, réalisé par Lewis Teague, scénario de Mark Rosenthal et Lawrence Konner, 1986, États-Unis.

Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, réalisé par Jean-Pierre Jeunet, scénario de Guillaume Laurant et Jean-Pierre Jeunet, 2001, France.

Le Faucon maltais, réalisé par John Huston, scénario de John Huston, 1941, États-Unis.

Le Feu follet, réalisé par Louis Malle, scénario de Louis Malle, 1963, France.

Le Garçu, réalisé par Maurice Pialat, scénario de Sylvie Danton et Maurice Pialat, 1995, France.

Le Goût des autres, réalisé par Agnès Jaoui, scénario de Jean-Pierre Bacri et Agnès Jaoui, 2000, France.

Le Grand Bleu, réalisé par Luc Besson, scénario de Robert Garland, Marilyn Goldin, Jacques Mayol, Marc Perrier et Luc Besson, 1988, France.

Le Grand Sommeil, réalisé par Howard Hawks, scénario de William Faulkner, Leigh Brackett et Jules Furthman, 1946, États-Unis.

Le jour se lève, réalisé par Marcel Carné, scénario de Jacques Viot, 1939, France.

Le Journal de Bridget Jones, réalisé par Sharon Maguire, scénario d'Helen Fielding, Andrew Davies et Richard Curtis, 2001, États-Unis.

Le Labyrinthe de Pan, réalisé par Guillermo del Toro, scénario de Guillermo del Toro, 2006, Espagne.

Le Lauréat, réalisé par Mike Nichols, scénario de Calder Willingham et Buck Henry, 1967, États-Unis.

Le Limier, réalisé par Joseph L. Mankiewicz, scénario d'Anthony Shaffer, 1972, Grande-Bretagne.

Le Locataire, réalisé par Roman Polanski, scénario de Gérard Brach, 1976, France.

Le Magicien d'Oz, réalisé par Victor Fleming, scénario de Noel Langley, Florence Ryerson et Edgar Allan Woolf, 1939, États-Unis.

Le Monde de Némo, réalisé par Andrew Stanton et Lee Unkrich, scénario d'Andrew Stanton, 2003, États-Unis.

Le Mystère de la chambre jaune, réalisé par Bruno Podalydès, scénario de Bruno Podalydès, 2003, Belgique/France.

Le Parrain, réalisé par Francis Ford Coppola, scénario de Francis Ford Coppola et Mario Puzo, 1972, États-Unis.

Le Parrain 2, réalisé par Francis Ford Coppola, scénario de Francis Ford Coppola et Mario Puzo, 1974, États-Unis.

Le Petit Soldat, réalisé par Jean-Luc Godard, scénario de Jean-Luc Godard, 1963, France.

Le Pianiste, réalisé par Roman Polanski, scénario de Ronald Harwood, 2002, France/Pologne.

Le Pigeon, réalisé par Mario Monicelli, scénario de Mario Monicelli, Agenore Incrocci, Furio Scarpelli et Suso Cecchi d'Amico, 1958, Italie.

Le Point de non-retour, réalisé par John Boorman, scénario d'Alexander Jacobs, 1967, États-Unis.

Le Portrait de Dorian Gray, réalisé par Albert Lewin, scénario d'Albert Lewin, 1945, États-Unis.

Le Salaire de la peur, réalisé par Henri-Georges Clouzot, scénario d'Henri-Georges Clouzot et René Wheeler, 1953, France/Italie.

Le Sauvage, réalisé par Jean-Paul Rappeneau, scénario de Jean-Loup Dabadie, Élisabeth Rappeneau et Jean-Paul Rappeneau, 1975, France.

Le Scaphandre et le Papillon, réalisé par Julian Schnabel, scénario de Ronald Harwood, 2007, France.

Le Secret de Brokeback Mountain, réalisé par Ang Lee, scénario de Larry McMurtry et Diana Ossana d'après l'œuvre d'Annie Proulx, 2005, États-Unis.

Le Seigneur des anneaux, réalisé par Peter Jackson, scénario de Fran Walsh, Philippa Boyens et Peter Jackson, 2001, Nouvelle-Zélande/États-Unis.

Le Septième Sceau, réalisé par Ingmar Bergman, scénario d'Ingmar Bergman, 1957, Suède.

Le shérif est en prison, réalisé par Mel Brooks, scénario de Mel Brooks, Norman Steinberg, Andrew Bergman, Richard Pryor et Al Uger, 1974, États-Unis.

Le Silence des agneaux, réalisé par Jonathan Demme, scénario de Ted Tally, 1991, États-Unis.

Le Solitaire, réalisé par Michael Mann, scénario de Michael Mann, 1981, États-Unis.

Le temps qui reste, réalisé par François Ozon, scénario de François Ozon, 2005, France.

Leaving Las Vegas, réalisé par Mike Figgis, scénario de Mike Figgis, 1995, États-Unis.

Les 101 Dalmatiens, réalisé par Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske, scénario de Bill Peet, 1961, États-Unis.

Les 4 Fantastiques, réalisé par Tim Story, scénario de Michael France, Mark Frost, 2005, États-Unis.

Les Affranchis, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Nicholas Pileggi et Martin Scorsese, 1990, États-Unis.

Les Apprentis, réalisé par Pierre Salvadori, scénario de Pierre Salvadori, Philippe Harel, Franck Bauchard, Nicolas Cuche et Marc Syrigas, 1995, France.

Les Aventures de Rabbi Jacob, réalisé par Gérard Oury, scénario de Gérard Oury, Danièle Thompson et Josy Eisenberg, 1973, France/Italie.

Les Aventuriers de l'arche perdue, réalisé par Steven Spielberg, scénario de Lawrence Kasdan, 1981, États-Unis.

Les Bronzés, réalisé par Patrice Leconte, scénario de La troupe du Splendid et Patrice Leconte, 1978, France.

Les Chaussons rouges, réalisé par Michael Powell, scénario d'Emeric Pressburger et Keith Winter, 1948, États-Unis.

Les Chiens de paille, réalisé par Sam Peckinpah, scénario de David Zelag Goodman et Sam Peckinpah, 1971, États-Unis.

Les Choses de la vie, réalisé par Claude Sautet, scénario de Claude Sautet, Jean-Loup Dabadie et Paul Guimard, 1970, France.

Les Commitments, réalisé par Alan Parker, scénario de Dick Clement, Ian La Frenais et Roddy Doyle, 1991, États-Unis.

Les Communiants, réalisé par Ingmar Bergman, scénario d'Ingmar Bergman, 1962, Suède

Les Compères, réalisé par Francis Veber, scénario de Francis Veber, 1983, France.

Les Dents de la mer, réalisé par Steven Spielberg, scénario de Peter Benchley et Carl Gottlieb, 1975, États-Unis.

Les Destinées sentimentales, réalisé par Olivier Assayas, scénario d'Olivier Assayas et Jacques Fieschi, 2000, France.

Les Douze Salopards, réalisé par Robert Aldrich, scénario de Nunnally Johnson et Lukas Heller d'après l'œuvre de E.M. Nathanson, 1967, États-Unis.

Les Enchaînés, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario de Ben Hecht, 1946, États-Unis.

Les Ensorcelés, réalisé par Vincente Minnelli, scénario de George Bradshaw et Charles Schnee, 1952, États-Unis.

Les Évadés, réalisé par Frank Darabont, scénario de Frank Darabont, 1994, États-Unis.

Les Fraises sauvages, réalisé par Ingmar Bergman, scénario d'Ingmar Bergman, 1957, Suède.

Les Fugitifs, réalisé par Francis Veber, scénario de Francis Veber, 1986, France.

Les Gens de la pluie, réalisé par Francis Ford Coppola, scénario de Francis Ford Coppola, 1969, États-Unis.

Les Goonies, réalisé par Richard Donner, scénario de Chris Columbus, 1985, États-Unis.

Les Innocents, réalisé par Bernardo Bertolucci, scénario de Gilbert Adair, 2003, France/Grande-Bretagne/Italie.

Les Liaisons dangereuses, réalisé par Stephen Frears, scénario de Christopher Hampton, 1988, États-Unis.

Les Lumières de la ville, réalisé par Charlie Chaplin, scénario de Charlie Chaplin, 1931, États-Unis.

Les Poupées russes, réalisé par Cédric Klapisch, scénario de Cédric Klapisch, 2005, France.

Les Producteurs, réalisé par Mel Brooks, scénario de Mel Brooks, 1968, États-Unis.

Les Quatre Cents Coups, réalisé par François Truffaut, scénario de François Truffaut et Marcel Moussy, 1959, France.

Les Raisins de la colère, réalisé par John Ford, scénario de Nunnally Johnson, 1940, États-Unis.

Les Rapaces, réalisé par Eric Von Stroheim, scénario d'Erich von Stroheim, June Mathis et Frank Norris, 1924, États-Unis.

Les Ripoux, réalisé par Claude Zidi, scénario de Didier Kaminka et Claude Zidi, 1984, France.

Les Roseaux sauvages, réalisé par André Téchiné, scénario d'André Téchiné, Gilles Taurand et Olivier Massart, 1994, France.

Les Sept Samouraïs, réalisé par Akira Kurosawa, scénario d'Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto et Hideo Oguni, 1954, Japon.

Les Survivants, réalisé par Frank Marshall, scénario de John Patrick Shanley d'après l'œuvre de Piers Paul Read, 1993, États-Unis.

Les Trois Frères, réalisé par Didier Bourdon, Bernard Campan, scénario de Didier Bourdon, Bernard Campan et Michel Lengliney, 1995, France.

Les Valseuses, réalisé par Bertrand Blier, scénario de Bertrand Blier, 1974, France.

Les Vitelloni, réalisé par Federico Fellini, scénario de Federico Fellini, Tullio Pinelli et Ennio Flaiano, 1953, Italie.

Liaison fatale, réalisé par Adrian Lyne, scénario de James Dearden et Nicholas Meyer, 1988, États-Unis.

Liberty Heights, réalisé par Barry Levinson, scénario de Barry Levinson, 1999, États-Unis.

Little Big Man, réalisé par Arthur Penn, scénario de Calder Willingham, 1970, États-Unis.

Little Miss Sunshine, réalisé par Jonathan Dayton et Valerie Faris, scénario de Michael Arndt, 2006, États-Unis.

Loin du Paradis, réalisé par Todd Haynes, scénario de Todd Haynes, 2002, États-Unis.

Lolita, réalisé par Stanley Kubrick, scénario de Vladimir Nabokov, 1962, Grande-Bretagne.

Lost in Translation, réalisé par Sofia Coppola, scénario de Sofia Coppola, 2003, États-Unis.

Loulou, réalisé par Maurice Pialat, scénario d'Arlette Langmann, Maurice Pialat, 1980, France.

Love Actually, réalisé par Richard Curtis, scénario de Richard Curtis, 2003, Grande-Bretagne.

Love Story, réalisé par Arthur Hiller, scénario d'Erich Segal, 1970, États-Unis.

Love Streams, réalisé par John Cassavetes, scénario de John Cassavetes, 1984, États-Unis.

M le Maudit, réalisé par Fritz Lang, scénario de Fritz Lang, Thea von Harbou, Paul Falkenberg, Adolph Jang et Karl Vosh, 1931, Allemagne.

M.A.S.H., réalisé par Robert Altman, scénario de Ring Lardner Jr., 1970, États-Unis.

Ma saison préférée, réalisé par André Téchiné, scénario de Pascal Bonitzer et André Téchiné, 1993, France.

Mad Dog and Glory, réalisé par John Mac Maughton, scénario de Richard Price, 1993, États-Unis.

Mad Max, réalisé par George Miller, scénario de James McCausland et George Miller, 1979, Australie.

Magdalena Sisters, réalisé par Peter Mullan, scénario de Peter Mullan, 2003, Grande-Bretagne.

Magnolia, réalisé par Paul Thomas Anderson, scénario de Paul Thomas Anderson, 1999, États-Unis.

Manhattan, réalisé par Woody Allen, scénario de Woody Allen et Marshall Brickman, 1979, États-Unis.

Manon des sources, réalisé par Claude Berri, scénario de Claude Berri, Gérard Brach, d'après l'œuvre de Marcel Pagnol, 1986, France.

Mar Adentro, réalisé par Alejandro Amenabar, scénario d'Alejandro Amenabar et Mateo Gil, 2004, Espagne.

Marathon Man, réalisé par John Schlesinger, scénario de William Goldman, 1976, États-Unis.

Mary à tout prix, réalisé par Bobby, Peter Farrelly, scénario de Bobby Farrelly, Peter Farrelly et Edward Decter, 1998, États-Unis.

Matrix, réalisé par Andy Wachowski, Larry Wachowski, scénario d'Andy et Larry Wachowski, 1999, États-Unis.

Mean Streets, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Martin Scorsese et Mardik Martin, 1973, États-Unis.

Mélodie pour un meurtre, réalisé par Harold Becker, scénario de Richard Price, 1989, États-Unis.

Memento, réalisé par Christopher Nolan, scénario de Christopher Nolan, Jonathan Nolan, 2000, États-Unis.

Men in Black, réalisé par Barry Sonnenfeld, scénario d'Ed Solomon, 1997, États-Unis.

Merci la vie, réalisé par Bertrand Blier, scénario de Bertrand Blier, 1990, France.

Meurtre mystérieux à Manhattan, réalisé par Woody Allen, scénario de Woody Allen et Marshall Brickman, 1993, États-Unis.

Michael Clayton, réalisé par Tony Gilroy, scénario de Tony Gilroy, 2007, États-Unis.

Midnight Express, réalisé par Alan Parker, scénario d'Oliver Stone et William Hoffer, 1978, Grande-Bretagne.

Million Dollar Baby, réalisé par Clint Eastwood, scénario de Paul Haggis, F.X. Toole, 2004, États-Unis.

Miracle en Alabama, réalisé par Arthur Penn, scénario de William Gibson, 1962, États-Unis.

Mirage de la vie, réalisé par Douglas Sirk, scénario d'Eleonor Griffin et Allan Scott, 1959, États-Unis.

Misery, réalisé par Rob Reiner, scénario de William Goldman, 1990, États-Unis.

Mission : impossible, réalisé par Brian De Palma, scénario de David Koepp et Robert Towne, 1996, États-Unis.

Mon beau-père et moi, réalisé par Jay Roach, scénario de Jay Roach, 2000, États-Unis.

Mon nom est Personne, réalisé par Tonino Valerii, scénario de Sergio Leone et Ernesto Gastaldi, 1973, Italie/États-Unis/France/Allemagne.

Monsieur Hire, réalisé par Patrice Leconte, scénario de Patrice Leconte et Patrick Dewolf, 1989, France.

Mosquito Coast, réalisé par Peter Weir, scénario de Paul Theroux et Paul Schrader, 1986, États-Unis.

Mr. Smith au Sénat, réalisé par Frank Capra, scénario de Sidney Buchman, 1939, États-Unis.

My Left Foot, réalisé par Jim Sheridan, scénario de Shane Connaughton et Jim Sheridan, 1989, États-Unis.

Naissance d'une nation, réalisé par David Wark Griffith, scénario de D. W. Griffith et Thomas F. Dixon Jr., 1915, États-Unis.

Né un 4 juillet, réalisé par Oliver Stone, scénario d'Oliver Stone et Ron Kovic, 1989, États-Unis.

Nelly et Monsieur Arnaud, réalisé par Claude Sautet, scénario de Jacques Fieschi et Claude Sautet, 1995, France.

Nous ne vieillirons pas ensemble, réalisé par Maurice Pialat, scénario de Maurice Pialat, 1972, France.

Ocean's Eleven, réalisé par Steven Soderbergh, scénario de Ted Griffin, 2001, États-Unis.

On achève bien les chevaux, réalisé par Sidney Pollack, scénario de James Poe et Robert E. Thompson, 1969, États-Unis.

Orange Mécanique, réalisé par Stanley Kubrick, scénario de Stanley Kubrick, 1972, Grande-Bretagne.

Othello, réalisé par Orson Welles, scénario d'Orson Welles, 1952, États-Unis.

Out of Africa, réalisé par Sydney Pollack, scénario de Kurt Luedtke, 1985, États-Unis.

Papillon, réalisé par Franklin J. Schaffner, scénario de Dalton Trumbo et Lorenzo Semple Jr., 1973, États-Unis.

Parfum de femme, réalisé par Dino Risi, scénario de Dino Risi et Ruggero Maccari, 1974, Italie.

Paris, réalisé par Cédric Klapisch, scénario de Cédric Klapisch, 2008, France.

Paris, Texas, réalisé par Wim Wenders, scénario de Sam Shepard et L.M. Kit Carson, 1984, France/Allemagne

Persona, réalisé par Ingmar Bergman, scénario d'Ingmar Bergman, 1966, Suède.

Philadelphia, réalisé par Jonathan Demme, scénario de Ron Nyswaner, 1993, États-Unis.

Piège de cristal, réalisé par John McTiernan, scénario de Steven E. De Souza et Jeb Stuart, 1988, États-Unis.

Platoon, réalisé par Oliver Stone, scénario d'Oliver Stone, 1986, États-Unis.

Préparez vos mouchoirs, réalisé par Bertrand Blier, scénario de Bertrand Blier, 1978, France.

Prête à tout, réalisé par Gus Van Sant, scénario d'Henri Buck, 1995, États-Unis/Grande-Bretagne.

Pretty Woman, réalisé par Garry Marshall, scénario de J. F. Lawton, 1990, États-Unis.

Psychose, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario de Joseph Stefano, 1960, États-Unis.

Pulp fiction, réalisé par Quentin Tarantino, scénario de Quentin Tarantino, Roger Avary, 1994, États-Unis.

Punch-Drunk Love, réalisé par Paul Thomas Anderson, scénario de Paul Thomas Anderson, 2002, États-Unis.

Quand Harry rencontre Sally, réalisé par Rob Reiner, scénario de Nora Ephron, 1989, États-Unis.

Quand la ville dort, réalisé par John Huston, scénario de Ben Maddow et John Huston, 1950, États-Unis.

Quatre Mariages et un enterrement, réalisé par Mike Newell, scénario de Richard Curtis, 1994, Grande-Bretagne.

Qui veut la peau de Roger Rabbit ?, réalisé par Robert Zemeckis, scénario de Jeffrey Price et Peter S. Seaman, 1988, États-Unis.

Raging Bull, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Paul Schrader et Mardik Martin, 1980, États-Unis.

Rain Man, réalisé par Barry Levinson, scénario de Ronald Bass et Barry Morrow, 1988, États-Unis.

Rambo 3, réalisé par Peter MacDonald, scénario de David Morrell, Sylvester Stallone et Sheldon Lettich, 1988, États-Unis.

Ratatouille, réalisé par Brad Bird, scénario de Brad Bird et Jan Pinkava, 2007, États-Unis.

Répulsion, réalisé par Roman Polanski, scénario de Roman Polanski, Gérard Brach et David Stone, 1965, Grande-Bretagne.

Requiem for a Dream, réalisé par Darren Aronofsky, scénario de Hubert Selby Jr. et Darren Aronofsky, 2000, États-Unis.

Réservoir Dogs, réalisé par Quentin Tarantino, scénario de Quentin Tarantino et Roger Avary, 1992, États-Unis.

Retour vers le futur, réalisé par Robert Zemeckis, scénario de Robert Zemeckis et Bob Gale, 1985, États-Unis.

Révélations, réalisé par Michael Mann, scénario de Michael Mann, Eric Roth et Marie Brenner, 1999, États-Unis.

Ridicule, réalisé par Patrice Leconte, scénario de Rémi Waterhouse, Michael Fessler et Eric Vicaut, 1996, France.

Rire et châtiment, réalisé par Isabelle Doval, scénario de Jean-François Halin, Isabelle Doval et Olivier Dague, 2003, France.

Rocco et ses frères, réalisé par Luchino Visconti, scénario de Luchino Visconti et Vasco Pratolini, 1960, Italie/France.

Rocky, réalisé par John G. Avildsen, scénario de Sylvester Stallone, 1976, États-Unis.

Roméo et Juliette, réalisé par Baz Luhrmann, scénario de Baz Luhrmann et Craig Pearce, d'après l'œuvre de William Shakespeare, 1996, États-Unis.

Rosemary's Baby, réalisé par Roman Polanski, scénario de Roman Polanski, 1968, États-Unis.

Rosetta, réalisé par Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne, scénario de Jean-Pierre et Luc Dardenne, 1999, Belgique/France.

Rush Hour, réalisé par Brett Ratner, scénario de Jim Kouf et Ross LaManna, 1998, États-Unis.

Sa Majesté des mouches, réalisé par Peter Brook, scénario de Peter Brook d'après l'œuvre de William Golding, 1963, Grande-Bretagne.

Scarface, réalisé par Brian De Palma, scénario d'Oliver Stone, 1983, États-Unis.

Secrets et mensonges, réalisé par Mike Leigh, scénario de Mike Leigh, 1996, Grande-Bretagne.

Série noire, réalisé par Alain Corneau, scénario d'Alain Corneau et Georges Pérec, 1979, France.

Serpico, réalisé par Sidney Lumet, scénario de Sidney Lumet, 1973, États-Unis.

Seul au monde, réalisé par Robert Zemeckis, scénario de William Broyles Jr., 2000, États-Unis.

Seven, réalisé par David Fincher, scénario d'Andrew Kevin Walker, 1995, États-Unis.

Shining, réalisé par Stanley Kubrick, scénario de Stanley Kubrick et Diane Johnson, 1980, États-Unis.

Short Cuts, réalisé par Robert Altman, scénario de Robert Altman d'après l'œuvre de Raymond Carver, 1993, États-Unis.

Sixième Sens, réalisé par M. Night Shyamalan, scénario de M. Night Shyamalan, 1999, États-Unis.

Snake Eyes, réalisé par Brian De Palma, scénario de David Koepp, 1998, États-Unis.

Soupçons, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario de Joan Harrison, Samson Raphaelson et Alma Reville, 1941, États-Unis.

Speed, réalisé par Jan de Bont, scénario de Graham Yost, 1994, États-Unis.

Spiderman, réalisé par Sam Raimi, scénario de David Koepp et Alvin Sargent, 2002, États-Unis.

Stand by me, réalisé par Rob Reiner, scénario de Stephen King, 1986, États-Unis.

Star Wars, réalisé par George Lucas, scénario de George Lucas, 1977, États-Unis.

Taxi, réalisé par Gérard Pirès, scénario de Luc Besson, 1998, France.

Taxi Driver, réalisé par Martin Scorsese, scénario de Paul Schrader, 1976, États-Unis.

Tenue de soirée, réalisé par Bertrand Blier, scénario de Bertrand Blier, 1986, France.

Terminator, réalisé par James Cameron, scénario de James Cameron et Gale Anne Hurd, 1984, États-Unis.

The Blues Brothers, réalisé par John Landis, scénario de Dan Aykroyd et John Landis, 1980, États-Unis.

The Dreamers, réalisé par Bernardo Bertolucci, scénario de Gilbert Adair, 2003, France/Grande-Bretagne/Italie.

The Hours, réalisé par Stephen Daldry, scénario de David Hare, 2002, États-Unis.

The Indian Runner, réalisé par Sean Penn, scénario de Sean Penn, 1990, États-Unis.

The Party, réalisé par Blake Edwards, scénario de Blake Edwards, Frank Waldman, Tom Waldman, 1968, États-Unis.

The Servant, réalisé par Jospeh Losey, scénario d'Harold Pinter, 1963, Grande Bretagne

The Yards, réalisé par James Gray, scénario de James Gray, Matt Reeves, 2000, États-Unis.

Thelma et Louise, réalisé par Ridley Scott, scénario de Callie Khouri, 1991, États-Unis.

Titanic, réalisé par James Cameron, scénario de James Cameron, 1997, États-Unis.

Tootsie, réalisé par Sidney Pollack, scénario de Larry Gelbart et Murray Schisgal, 1982, États-Unis.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le sexe sans jamais oser le demander, réalisé par Woody Allen, scénario de Woody Allen, 1972, États-Unis.

Tout sur ma mère, réalisé par Pedro Almodovar, scénario de Pedro Almodovar, 1999, Espagne.

Trop Belle pour toi, réalisé par Bertrand Blier, scénario de Bertrand Blier, 1989, France.

Tueurs-nés, réalisé par Oliver Stone, scénario d'Oliver Stone, Richard Rutowski, David Veloz et Quentin Tarantino, 1994, États-Unis.

U-Turn, réalisé par Oliver Stone, scénario de John Ridley, 1998, États-Unis.

Un air de famille, réalisé par Cédric Klapisch, scénario de Cédric Klapisch, Agnès Jaoui et Jean-Pierre Bacri, 1996, France.

Un après midi de chien, réalisé par Sidney Lumet, scénario de Frank Pierson, 1975, États-Unis.

Un conte de Noël, réalisé par Arnaud Desplechin, scénario d'Emmanuel Bourdieu et Arnaud Desplechin, 2008, France.

Un homme et une femme, réalisé par Claude Lelouch, scénario de Claude Lelouch, 1966, France.

Un jour sans fin, réalisé par Harold Ramis, scénario d'Harold Ramis et Danny Rubin, 1993, États-Unis.

Un monde parfait, réalisé par Clint Eastwood, scénario de John Lee Hancock, 1993, États-Unis.

Un poisson nommé Wanda, réalisé par Charles Crichton, scénario de Charles Crichton et John Cleese, 1988, États-Unis.

Une équipe hors du commun, réalisé par Penny Marshall, scénario de Lowell Ganz et Babaloo Mandel, 1992, États-Unis.

Une femme sous influence, réalisé par John Cassavetes, scénario de John Cassavetes, 1974, États-Unis.

Usual Suspects, réalisé par Bryan Singer, scénario de Christopher McQuarrie, 1995, États-Unis.

V for Vendetta, réalisé par James McTeigue, scénario d'Andy et Larry Wachowski d'après l'œuvre de David Lloyd, 2005, États-Unis.

Vertigo, réalisé par Alfred Hitchcock, scénario d'Alec Coppel et Samuel A.Taylor, 1958, États-Unis.

Virgin Suicides, réalisé par Sofia Coppola, scénario de Sofia Coppola, 1999, États-Unis.

Vol au dessus d'un nid de coucou, réalisé par Milos Forman, scénario de Bo Goldman et Lawrence Hauben, 1975, États-Unis.

Volte/Face, réalisé par John Woo, scénario de Mike Werb et Michael Colleary, 1997, États-Unis.

Voyage au bout de l'enfer, réalisé par Michael Cimino, scénario de Louis Garfinkle, Quinn Redeker et Deric Washburn, 1978, États-Unis.

Will Hunting, réalisé par Gus Van Sant, scénario de Matt Damon et Ben Affleck, 1997, États-Unis.

Winchester 73, réalisé par Anthony Mann, scénario de Robert L. Richards et Borden Chase, 1950, États-Unis.

Index des films cités

M

N

O

P

Q

Index des noms propres

D

E

F

Index des notions

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement Muriel Garrigues, qui m'a soutenu sans faille tout au long de l'écriture de cet ouvrage, et Catherine Lemesle sans qui ce livre n'existerait sans doute pas.

Un grand merci enfin à Élodie Bourdon et à Laure-Hélène Accaoui, pour leur patience, leurs conseils et leurs encouragements.

Composé par ***STYLE INFORMATIQUE** (www.style-info.com)*
N° d'éditeur : 3804
Dépôt légal : mars 2009

De la comédie au drame, en passant par le mélo, le fantastique, le film d'horreur ou le film catastrophe, voici tout ce qu'il faut savoir avant de se lancer dans l'écriture d'un scénario pour le cinéma.

Un bon scénario, comment ça marche ? Et par où commencer lorsqu'on a une idée d'histoire ? Comment construire son film pour qu'il remporte l'adhésion non seulement du spectateur, mais aussi et dans un premier temps du lecteur professionnel auquel il sera immanquablement soumis ?

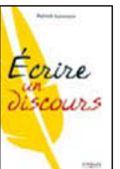
Puisant abondamment dans le répertoire cinématographique mondial, Franck Haro vous propose un voyage à travers les différents genres du cinéma nourri de très nombreux exemples. Cette odyssée est l'occasion de décortiquer l'art de construire une histoire, de créer des personnages intrigants et de structurer un film.

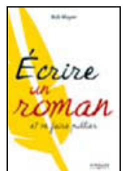
L'écriture scénaristique obéit à des règles strictes qui, si elles doivent être parfaitement connues et maîtrisées, sont faites pour être déjouées, détournées. Avec pédagogie et humour, l'auteur met au jour conseils et méthodes pour vous aider dans l'écriture et vous explique comment donner toutes les chances à votre scénario d'être un jour porté à l'écran.

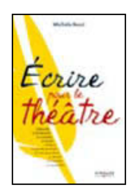
Franck Haro anime un atelier d'écriture de scénario et donne des cours de montage vidéo et de reportage dans un centre de formation à Montmartre. Il est l'auteur et le réalisateur de plusieurs courts métrages. *franck226@yahoo.fr*

Également dans la collection LES ATELIERS D'ÉCRITURE









Code éditeur : G54289
ISBN : 978-2-212-54289-9